

五大折磨

Livret de scénario 5

L'Appel de Cthulhu

Les 5 Supplices

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR

LES 5 SUPPLICES
LIVRET 5

Auteur : Samuel Tarapacki
Relecture : Christophe Ployon, Isabelle Donné
Relecture maquette : Elise Lemai
Relecture technique et adaptation V7 : Grégory Privat
Traduction documents d'époque : Denis Huneau
Illustrations et couvertures : Loïc Muzy
Direction artistique : Christian Grussi, Olivier Trocklé et Loïc Muzy
Mise en page : Julien de Jaeger
Aides de jeu : Lisette Hanrion & Olivier Trocklé

Ne peut être vendu séparément de l'édition boîte de la campagne "Les 5 Supplices"
Imprimé en Chine par Whatz Games Co. Ltd - Édition et dépôt légal : Juillet 2016

EDITIONS SANS-DETOUR

LES 5 SUPPLICES – LIVRET 5

LES PIRATES DE SERPENT JAUNE

Pirates – Trafic d'opium – Serpent Jaune – Tsatoba – Portail des Ombres

Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	4/5
Mythe	3/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 6-8h
Nbre de joueurs : 3 à 5
Type de personnages : tout investigateur
Époque : Septembre 1931

Résumé

Après leur évasion de Bayuquan, les investigateurs et les pirates qui les accompagnent retrouvent la flotte de Serpent Jaune, qui vit du trafic d'opium avec Zaoshou, l'île de la souffrance.

Ils découvrent que les pirates ont repêché Tsatoba et lui font jouer sa vie dans des combats de Shen De. Il est toujours en possession du Brûloir de Hu Feng.

Ils recherchent également une jonque abritant le Portail des Ombres. Grâce à lui, ils tentent d'entrer dans l'Empire des Ombres et guidés, par l'ombre de Guang Ying, d'y trouver le Necronomicon avant Sayk Fong Lee. Mais le sorcier mandchou est déjà là et lance sur eux l'ombre de l'Esprit Affamé, le cerf-volant qu'ils ont déjà affronté à Paris.

Durant ce temps, la flotte fait voile vers Zaoshou pour son trafic. Les investigateurs peuvent y retrouver leur compagnon malade et l'aider à poursuivre ses recherches.

Mais la marine japonaise déclenche une opération militaire contre l'île.

Les investigateurs rejoignent la flotte des pirates de Serpent Jaune.

Résumé des épisodes précédents

Les investigateurs se sont évadés du camp de prisonniers de Bayuquan. Ils sont peut-être séparés ou accompagnés de pirates.

Ils recherchent toujours Agaï Chen et sont accompagnés de Qian Lan, une Gardienne combattante et de l'ombre de Guang Ying, toujours emprisonnée dans sa dépouille mortuaire.

Ils ont appris que :

- Tsatoba, le Shen De, est porté manquant et avec lui « le Brûloir de Hu Feng », que les Poissons qui Marchent continuent de rechercher.
- Ce pendentif permet de « faire couler la Source des Encres », qui se trouve à Zaoshou. Ces encres sont la base des tatouages magiques.
- Le Necronomicon est caché dans l'Empire des Ombres.
- Une jonque de la flotte de Serpent Jaune abrite peut-être un Portail des Ombres.
- « *L'Empereur Jaune de Zaoshou se drape dans la carte des portails* », selon un message du Marchand Ambulant.

Le présent scénario met les investigateurs en présence de la flotte de Serpent Jaune.

Les protagonistes

Serpent Jaune

Il est le chef des pirates du golfe. Il est marqué du Sceau du Dragon. Mais dans le Rêve d'Opium, il a découvert le moyen de briser le lien entre le Rançonneur de Droit Divin et les porteurs du Sceau.

Tsatoba

Le shaman Shen De a été blessé à Bayuquan en dérobant « Le Brûloir de Hu Feng ». Il a été repêché par les pirates, qui organisent des combats de Poissons qui Marchent pour se distraire.

Sayk Fong Lee

Les investigateurs peuvent entrer dans l'Empire des Ombres pour tenter d'y dérober le Necronomicon. Mais le sorcier mandchou est déjà là !

Enjeux et récompenses

S'allier Serpent Jaune

Serpent Jaune fait route vers Zaoshou. Si les investigateurs parviennent à s'en faire un allier, il pourra les aider durant leur séjour dans l'île de la Souffrance.

Récupérer le Brûloir de Hu Feng

Ce pendentif détient d'étonnants pouvoirs magiques. Il est entre les mains

Frise chronologique

Ce scénario se déroule en parallèle avec le scénario en solitaire de l'île de la Souffrance : Zaoshou (cf. p 22). Le Gardien peut donc conduire les deux histoires en même temps et peut ajuster la durée de navigation de la flotte jusqu'à Zaoshou, sa destination. En effet, le final des deux scénarios se déroule sur celle île, avec l'attaque de la marine japonaise (cf. L'île de la Souffrance).

Il peut falloir un ou deux jours à la flotte de Serpent Jaune pour rallier Zaoshou. Durant ce temps, les investigateurs peuvent :

- Rencontrer Serpent Jaune et s'en faire ou pas un allié.
- Découvrir que Tsatoba est captif de la flotte.
- Tenter de repérer la jonque provenant de Zaoshou et qui pourrait abriter un Portail des Ombres.

Le dernier jour, la flotte parvient à Zaoshou, où les investigateurs peuvent se retrouver.

de Tsatoba, le Shen De prisonnier des pirates.

Interroger Tsatoba

Le Shaman des Poissons qui Marchent va être sacrifié par les pirates dans un combat à mort. Les investigateurs peuvent tenter de le sauver en y mettant le prix afin de l'interroger.

Trouver le Portail des Ombres

L'une des jonques de la flotte pirate abrite un Portail des Ombres, sauvé de l'anéantissement lors de l'inondation des écoles de Zaoshou.

Tenter de récupérer le Necronomicon

Les investigateurs peuvent être tentés de pénétrer dans l'Empire des Ombres pour y trouver le Necronomicon avant que Sayk Fong Lee ne s'en empare.

Ambiance

La première partie de cet épisode se déroule à bord d'une flotte de jonques pirates. Elles font voile vers Zaoshou, l'île de la Souffrance, pour le trafic d'opium. Le trajet est pénible et inconfortable. Même s'ils sont plutôt bien accueillis, les investigateurs doivent partager le quotidien d'hommes et de femmes habitués à la rudesse de la vie à bord. Il leur faut éviter les rixes avec l'équipage, tout en partageant leurs activités, telles que les manœuvres ou les jeux.

La seconde partie conduit les investigateurs jusque dans l'Empire des Ombres, pour tenter d'y dérober le Necronomicon. Une lune pâle et blafarde éclaire un monde inconnu des hommes, peuplé des ombres des défunts et des démons.

Périple en mer

Dans ce scénario, nous considérons que les investigateurs rencontrent la flotte de Serpent Jaune. S'ils décident de rejoindre Zaoshou d'une autre manière, le Gardien poursuit l'aventure dans l'île de la Souffrance. Dans ce cas, ils y sont rejoints rapidement par la flotte de Serpent Jaune, afin de permettre aux investigateurs de tenter de relever les enjeux du présent scénario.





Trouver la flotte de jonques

Il y a plusieurs manières d'entrer en contact avec la flotte des pirates :

- Les investigateurs sont accompagnés de pirates qui se sont évadés avec eux. Dans ce cas, ces derniers connaissent les criques et les îles de la région et n'ont aucun mal à rejoindre leur chef.
- La jonque des investigateurs navigue sans destination précise le long de la côte, quand un autre navire fait voile vers eux. À son bord, deux marins font des signes de détresse aux investigateurs en suppliant leur aide. Après qu'ils se sont approchés, d'autres marins dissimilés sous des toiles surgissent. Ils pointent quelques fusils et font apparaître un canon. Les investigateurs sont abordés par les pirates ! Ils ne maltraitent pas les investigateurs, car ils espèrent pouvoir demander une rançon. Ils conduisent donc les investigateurs jusqu'à la flotte de Serpent Jaune.

Depuis Bayuquan, la jonque des investigateurs file vers le sud, à destination des chapelets d'îles aux innombrables criques et villages où peut se cacher la flotte. La navigation peut durer moins d'une journée à quelques jours, selon les besoins de narration du Gardien et les raccords nécessaires avec l'investigateur isolé sur Zaoshou. Bien entendu, les investigateurs ont été désarmés le temps du voyage. Leurs armes leur seront rendues si la rencontre avec Serpent Jaune se déroule au mieux.

Une pluie grise bouche l'horizon

Le temps est couvert sur toute la péninsule et en mer. Il continuera à se dégrader jusqu'à l'hiver.

Les nuages bas et la bruine permanente réduisent la visibilité. Mais les pilotes connaissent bien la région et trouvent malgré tout leurs points de repère.

Il tombe une pluie grise et fine qui pénètre dans les vêtements et refroidit les individus sous le vent du large. La température est à la baisse et il n'y a guère de solutions pour se réchauffer à bord de la jonque.

L'un des pirates a trouvé quelques filins et tente d'attraper du poisson, mais sans compétence particulière, sa tentative est vouée à l'échec.

Croiser des navires japonais

Durant le voyage, on peut observer les silhouettes de navires japonais et celles de l'aviation apportant son soutien aux opérations d'invasion. Dans un premier temps, les fuyards peuvent croire que les Japonais déploient quelques moyens pour les rattraper. Mais aucun ennemi ne se détourne de sa route ou ne fait mine de s'intéresser à la présente de la jonque vermoulue à bord de laquelle fuient les évadés.

Note au Gardien

L'unique intervention militaire de l'Océan Noir se portera contre Zaoshou.

La Flotte de Serpent Jaune

Un village de jonques

Ces jours-ci, la flotte de Serpent Jaune est dissimulée parmi d'autres jonques ancrées les unes aux autres à proximité d'un village de pêcheurs. L'ensemble forme un vaste village flottant constitué d'un enchevêtrement de coques, de cordages et de toiles de toutes sortes. On y circule en passant d'une jonque à l'autre, en suivant les ponts, en marchant sur des planches lancées en travers des bastingages, ou en empruntant pour quelques instants une barque ou un sampan allant dans la direction voulue. Un étranger est incapable de distinguer quelles sont les jonques de pirates de celles des pêcheurs.

L'animation est celle de tous les jours à bord du village, mais pour un Occidental c'est un spectacle étonnant : le sampan d'un marchand de légumes propose sa



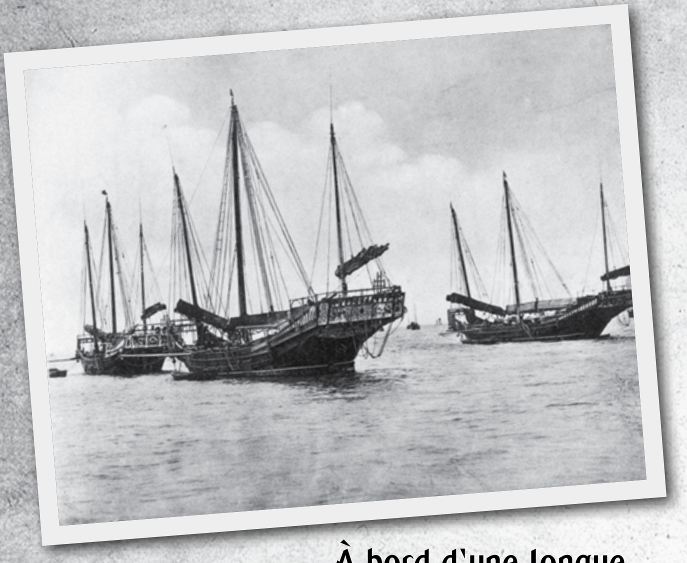


cueillette du jour, les pêcheurs lissent les plumes de leurs cormorans pour la pêche du lendemain, une mère lave son enfant dans un baquet, tandis que sur la grève des artisans réparent un bateau.

La jonque des investigateurs et des pirates manœuvre un petit temps dans ce labyrinthe aquatique, puis fait halte à proximité d'une jonque de taille respectable. On jette à l'eau une lourde pierre attachée au bateau comme ancrage, puis les hommes interpellent les marins occupés à aiguiser des sabres. Ce sont des pirates.

Les évadés sont invités à monter à bord, tenus en respect par trois fusils pointant de derrière des filets. Ils sont désarmés et installés sur le pont, toujours en présence des pirates avec lesquels ils se sont évadés. Quelques instants plus tard, deux hommes surgissent du pont arrière : Serpent Jaune et son second.

Remarque : les investigateurs peuvent se souvenir que le journal de Dairen indiquait que Serpent Jaune avait été blessé. Ce n'est pas le cas. De là à penser que le porte-parole du gouverneur a menti…



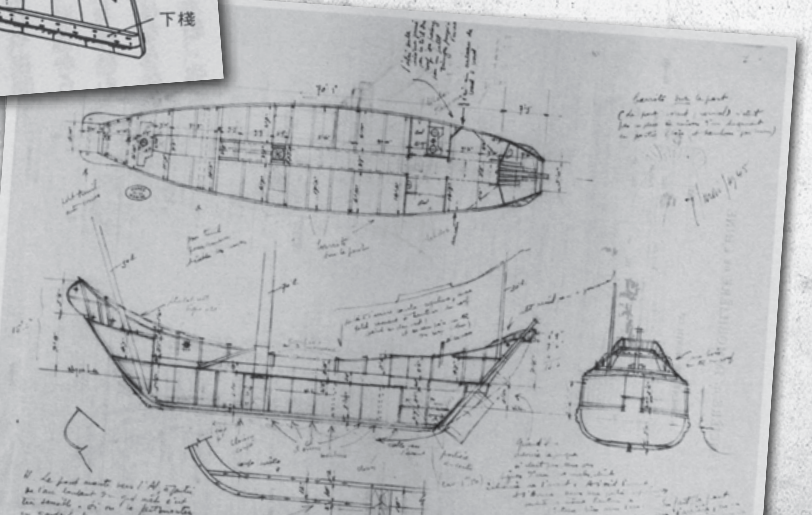
À bord d'une Jonque

La description que donne Barrow, dans ses voyages en Chine, des grandes jonques marchandes, aujourd'hui en usage chez ce peuple singulier, est la meilleure et la plus parfaite, qui nous soit parvenue ; on doit la préférer à toute autre relation. Après avoir avancé que ces bâtiments, vu la bizarrerie de leur forme, semblent peu propres à lutter contre les mers orageuses de la Chine, il ajoute les remarques suivantes : « *En général, la partie du vaisseau qui sort de l'eau présente l'aspect de la lune à son dernier quartier. La proue n'est pas arrondie, comme celle des vaisseaux européens ; mais elle offre, comme la poupe, une surface plate et carrée. De chaque côté de la proue est peint un grand œil circulaire ; les deux extrémités du bâtiment s'élèvent à une hauteur prodigieuse au-dessus du tillac ; les uns ont deux mâts, d'autres trois, d'autres quatre : chacun de ces mâts consiste en une seule pièce de bois, et dès lors ne peut être raccourci à volonté, comme ceux des vaisseaux européens. Le diamètre du grand mât d'un vaisseau chinois de premier ordre est égal à celui d'un vaisseau de guerre de quatre-vingts canons ; ce mât est fixé dans une charpente massive ; à chaque mât est attachée une voile de nattes et tendue sur des cannes de bambous.* » Le capitaine Elliot a fourni quelques renseignements curieux touchant la construction intérieure des jonques chinoises. La cale est divisée en plusieurs compartiments imperméables comme les flancs du vaisseau ; il y a quelquefois jusqu'à soixante chambres dans un seul navire ; elles n'ont aucune communication entre elles ; par conséquence, si le navire venait à faire eau dans l'une ou l'autre des chambres, et qu'on ne put parvenir à la maîtriser, cette seule cavité se remplirait, et le vaisseau n'en naviguerait pas avec moins de sûreté.

Le Magasin Universel. Paris







Le quotidien

Le jour, les marins veillent à la manœuvre et s'assurent surtout que les voiles ne subissent aucun dégât. En effet, il n'y a pas grand-chose à optimiser des mètres carrés offerts au vent et c'est en grande partie le travail du barreur d'en tirer le maximum. On inspecte les cales, on colmate les fuites, on chasse les rats, et on s'assure que la cargaison n'a pas pris l'eau.

Deux fois par jour, le cuisinier fait cuire le repas sur un brasero à l'abri du vent : riz, soupes de poissons ou de légumes. La soupe est servie dans un petit bol et le riz est à disposition dans un plat commun où tout monde plonge les doigts. On s'installe sur le pont ou l'abri d'une toile. On s'assoit sur les planches et on profite de ces instants pour raconter ce qu'on fera de sa prochaine part de butin : jeux, alcool, filles, ou rêve d'ouvrir un comptoir dans un port pour les plus entreprenants. On joue beaucoup : dés, mah-jong, lutte, etc., et on parie sur tout.

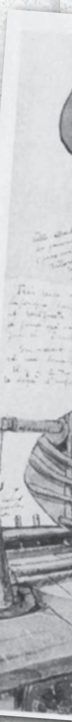
Il n'y a pas de toilettes bien sûr. On fait par-dessus bord, en se tenant au bastingage ou en demandant de l'aide. Dans un seau d'eau douce, une « pierre à torcher » sert à tout l'équipage. C'est un galet lisse et arrondi que l'on peut tenir dans une main.

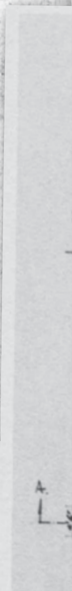
On dort dans les hamacs suspendus dans la cale quand il y a de la place sinon tendus sur le pont. On peut aussi étendre une natte ou s'allonger à même les planches. En cas de pluie, on tire une toile sous laquelle s'abriter. On profite de cette eau douce providentielle pour remplir quelques seaux et rincer les vêtements saturés du sel des embruns de la mer.

*

« Tant que les jonques ne s'éloignent pas des côtes, leur navigation est assez sûre ; elles ont pour les guider la carte exacte des sinuosités du rivage, des ports, des baies, etc. Dans les voyages lointains, les Chinois engagent quelquefois des Portugais de Macao, qui, avec un vieux sextant rouillé, leur prennent la hauteur du soleil ; mais dans les voyages de peu de durée, ils ne se servent même pas de carte ; la boussole leur suffit, et ils jugent les distances d'après le dernier promontoire ou la dernière île qu'ils ont eue en vue. L'habitude les a rendus fort habiles sur ce point. M. Gutzlaff, qui a été passager à bord d'une jonque chinoise, nous a donné une description forte intéressante de sa traversée.

"*Outre les offrandes que l'on faisait continuellement à une image de la Reine du Ciel (dit-il), nos marins adoraient aussi le compas qu'ils couvraient d'un morceau de drap rouge ; ils brûlaient de l'encens et du papier doré auquel ils donnaient la forme d'une jonque, le tout en son honneur. Dans les calmes plats, ils jetaient par-dessus bord une grande quantité de papier doré ayant la forme d'une jonque, faisaient des offrandes à la déesse et à quelques démons ; mais si ces sacrifices n'amenaient aucune amélioration dans leur situation, ils les cessaient et attendaient patiemment le résultat.*"





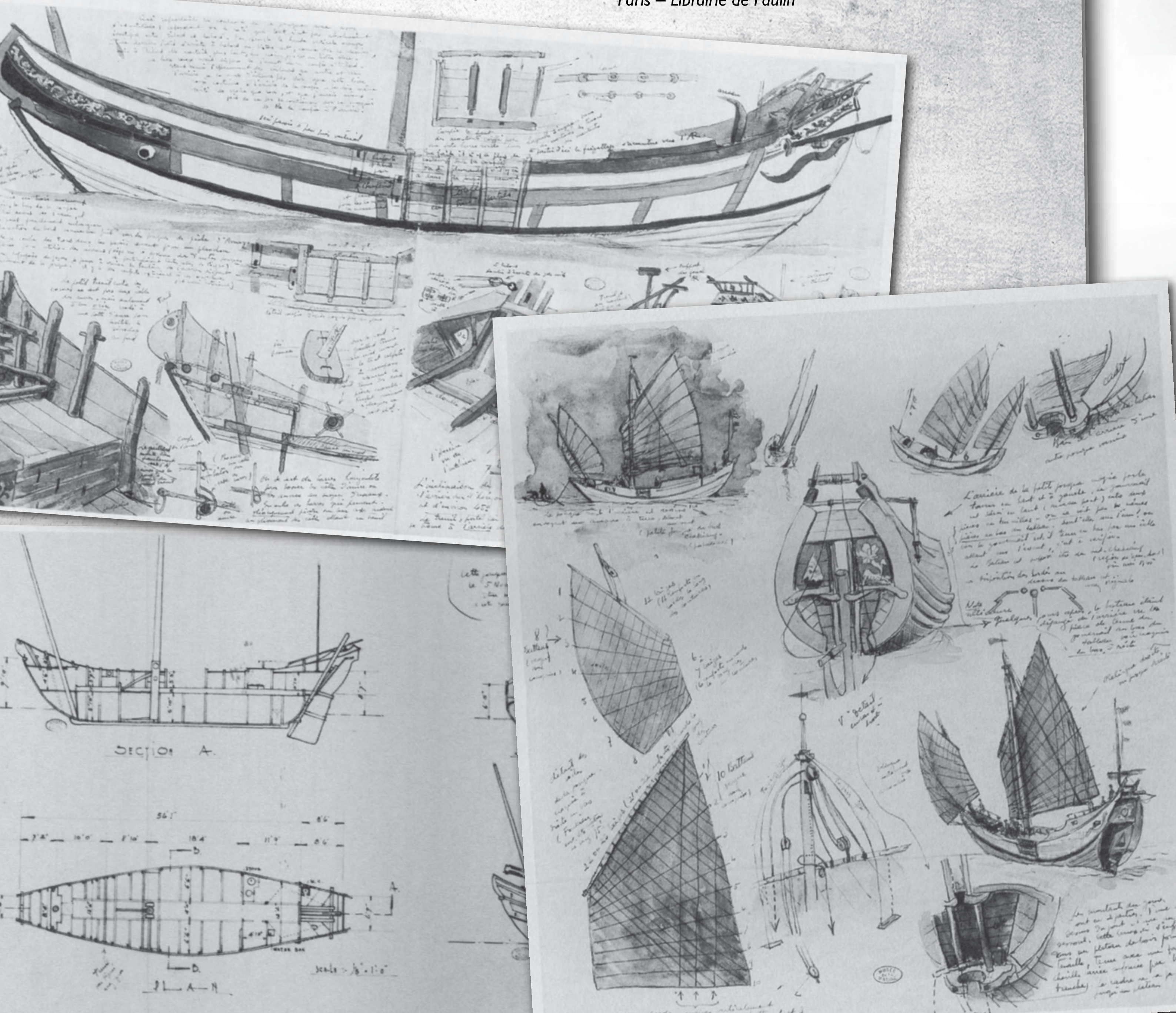
Les détails que fournit le même auteur sur la discipline qui règne à bord des navires, et sur les individus qui les montent, font comprendre pourquoi tant de jonques périssent ; elles paraissent n'être remplies que des rebuts de la société, des gens qui n'ont plus rien à perdre et qui ne sauraient subsister à terre. Outre le principal propriétaire de la cargaison ou l'agent de ceux auxquels elle appartient, il y a le capitaine ou le pilote ; celui-ci est constamment assis du côté du bateau d'où l'on peut apercevoir les rivages et les promontoires, et telle est, chez les gens de sa profession, la force de l'habitude, qu'il est bien rare qu'il s'endorme. Quoiqu'il soit établi commandant sur tout l'équipage, les matelots lui obéissent ou lui désobéissent, selon que cela leur convient, et le traitent quelquefois comme un de leurs égaux.

Après le pilote vient le timonier qui dirige la course du navire et la manœuvre des voiles. Il y a ensuite des commis préposés à la cargaison, un pourvoyeur, et un autre individu dont la charge spéciale est de faire les offrandes et de brûler de l'encens.

L'équipage est divisé en deux classes ; les marins habiles appelés *teou-mo*, "tête et yeux", et les marins ordinaires, ou "camarades".

Tous, à l'exception de ceux de la dernière classe, ont des hamacs qui ne peuvent contenir qu'une personne. Chacun d'eux est copropriétaire, et a le privilège de mettre à bord une certaine quantité de marchandises. L'équipage exerce son contrôle sur le vaisseau, et a le droit de s'opposer à tout ce qui lui semble contraire à ses intérêts, de telle manière que le capitaine et le pilote sont souvent obligés de se soumettre à sa volonté. Dans les moments de danger, tous les individus perdent courage, et leur discipline et leur poltronnerie causent fréquemment la perte de la jonque. »

La Chine – J.F. Davis
Paris – Librairie de Paulin





La flotte de Serpent Jaune

La flotte de Serpent Jaune est constituée d'une vingtaine de jonques pirates. Elles sévissent le long des côtes chinoises, de la péninsule et jusqu'en Corée. Au fil des semaines et des mois, certaines quittent la flotte pour des missions spécifiques tandis que d'autres reviennent d'un trafic. Certaines disparaissent, probablement coulées corps et biens et d'autres sont intégrées de force après l'abandon ou la liquidation de leur équipage.

La flotte peut également se disperser pour semer d'éventuels poursuivants et se rassembler quelques semaines plus tard dans un port de la côte ou un village de pêcheurs.

Pillages et abordages

La flotte vit et se déplace aux grès des opportunités et des repérages réalisés dans les ports. Elle attaque des entrepôts, arraisonne des bateaux ou intercepte des chargements le long des chemins côtiers. Les pirates emportent tout et font le tri plus tard. Parfois, ils emportent des otages. Il peut s'agir de riches marchands dont la famille pourra payer la rançon, d'étrangers dont les consulats pourront également payer ou de notables de tout rang. Les otages sont débarqués dans des ports où ils sont remis entre les mains d'intermédiaires. Les tractations sont vite menées, car d'autres actions attendent les pirates.

Le butin

Les cales sont rarement pleines, et quand elles le sont ce n'est jamais pour très longtemps. Les pirates sont toujours pris par le temps. Il faut s'emparer du butin rapidement et quitter les lieux de l'attaque, car les navires de guerre patrouillent sans cesse. Parfois, l'attaque a mis le feu au navire et le temps manque pour emporter l'essentiel.

Les cargaisons doivent ensuite disparaître. Elles passent par de nombreux intermédiaires, qui peuvent faire disparaître leur origine en les mêlant à d'autres cargaisons, d'autres destinations. Dans ces conditions, les marchandises les plus courantes ne valent presque rien.

Cependant, d'autres s'écoulent aisément : armes, opium, orfèvrerie, perles, jade, alcool, etc.

Le navire amiral

La jonque de Serpent Jaune est lourdement armée de canons anciens, mais encore efficaces.

Ils sont généralement utilisés pour dissuader toute riposte des navires abordés. La poudre est précieuse, mais les pirates n'hésitent pas à ouvrir le feu pour prendre le dessus, sauver leurs vies, ou couvrir une retraite.

Chaque canon doit être manœuvré par deux hommes. Cadence 1/10 rounds. Dégâts de de l'explosion : 5D10 dans un rayon de 5 mètres.

La flotte est commandée par deux hommes :

- Serpent Jaune est le capitaine. Chaque jonque possède son capitaine, mais Serpent Jaune les commande tous. Il ne s'est jamais trompé, aussi les hommes continuent de suivre ses ordres, tant qu'il les conduit là où les butins sont généreux.
- Jie Meng est le second de la flotte. Il collecte les renseignements sur les allées et venues des trafiquants, des concurrents et des dangers en mer Jaune et autour de la péninsule et informe Serpent Jaune des possibilités d'embuscades.

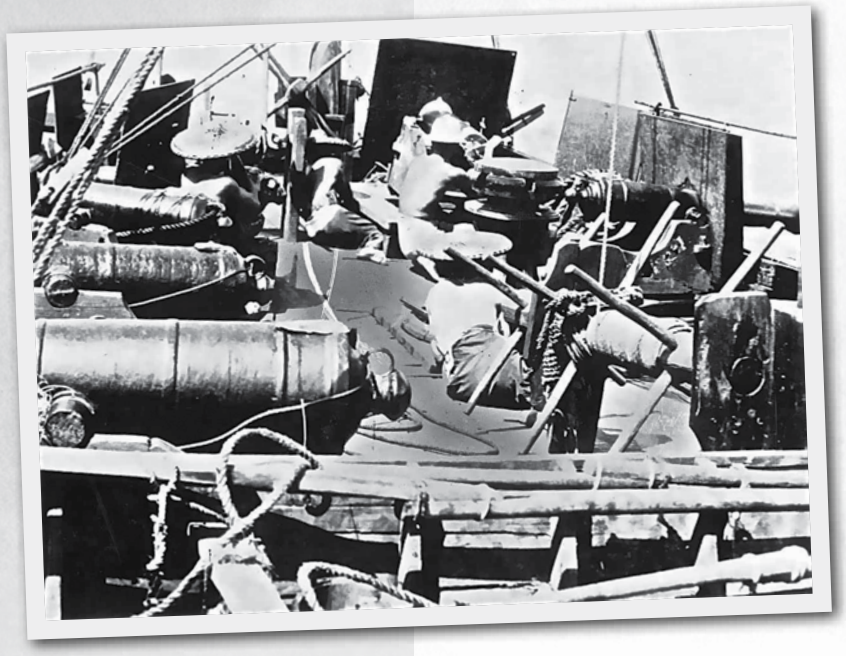
Cap sur Zaoshou

Indépendamment de l'arrivée des investigateurs et des pirates, la flotte vit son périple et s'apprête à quitter les lieux. En effet, elle est toujours la cible du gouverneur japonais. Il n'est donc pas prudent de séjourner au même endroit trop longtemps.

On embarque quelques dernières recrues pouilleuses échouées dans cette île perdue et les jonques font voile vers le large. Leur cap est tenu secret tant que la flotte n'est pas en mer. Pourtant, il règne déjà une certaine tension à bord, car chacun sait, même s'il ne dit rien, que Serpent Jaune doit se rendre à Zaoshou pour le trafic d'opium. Les pirates n'aiment pas naviguer dans ces eaux, où des navires japonais tentent parfois d'intercepter les cargaisons. En outre, ils redoutent déjà le moment où viendra le tirage au sort pour désigner ceux qui escorteront Serpent Jaune à terre, dans cette île où l'on exile les pestiférés.

Préparation du repas à bord





L'assassin de l'Océan Noir

Parmi les recrues embarquées au village se trouve un assassin commandité par l'Océan Noir. L'homme se fait passer pour un pauvre hère simple d'esprit. Mais il repère les lieux et cherche le moyen de s'approcher de sa cible : Serpent Jaune !

Le Gardien met en scène la tentative d'assassinat dans la première moitié du scénario :

- Un test de *Trouver Objet Caché* ou de *Psychologie* des investigateurs leur fait remarquer qu'un marin observe les allées et venues du capitaine avec attention.
- La tentative peut intervenir alors que le capitaine s'est isolé. Cela peut arriver dans la soirée, après les jeux, durant la nuit, etc.
- L'un des investigateurs aperçoit l'assassin se glisser dans l'ombre. Il peut deviner l'éclat d'une lame dans sa main.
- Le temps de le suivre et l'assassin est déjà dans le dos du capitaine ou dans sa cabine. À l'instant où il va frapper, l'investigateur peut intervenir.

Si l'investigateur tarde ou ne réagit pas, Serpent Jaune expédie son assassin d'un coup de pistolet.

La réaction de Jie Meng pourra surprendre les investigateurs :

Il accuse immédiatement les étrangers d'être montés à bord avec cet homme. C'est donc de leur faute s'il a voulu tuer le capitaine ! Il veut faire perdre la face aux investigateurs, mais est également convaincu de ses accusations. Pour lui, il n'y a pas de coïncidence !

Si un investigateur est intervenu pour empêcher l'assassinat, Serpent Jaune est plus modéré et reconnaissant. Cet évènement sera l'opportunité d'en demander plus au capitaine.



Jie Meng

Second de la flotte

Son nom signifie « Élite-Féroce ». Il n'est pas très grand, mais c'est un robuste marin et un excellent tireur. Il n'aime pas les Occidentaux et ne fait jamais rien pour leur être agréable et encore moins serviable. Il en faudrait beaucoup pour le faire changer d'attitude à leur égard.

Motivations

Il est amoureux de Qian Lan, la Gardienne. Il est également jaloux et se met en tête que les Occidentaux peuvent vouloir séduire Qian Lan. Mais la jeune femme ne partage pas les sentiments du pirate et Jie Meng va profiter du voyage pour tenter de faire perdre la face aux Occidentaux afin que Qian Lan se détourne d'eux. Ce n'est pas du mépris, mais une manière de les remettre à leur place. Pour ce faire, il peut :

- Gagner aux jeux dans les combats à mains nues en défiant les investigateurs. Le second est une véritable anguille, capable d'immobiliser ses adversaires par de redoutables clés de bras (Il dispose d'un dé bonus lorsqu'il tente une telle manœuvre).
- Demander aux investigateurs de descendre à terre à Zaoshou, en exagérant les risques de contamination et en décrivant par le détail les effets de la peste bubonique.
- Douter de la sincérité des investigateurs si ceux-ci veulent sauver Tsatoba pour l'interroger. Il estime que les étrangers leur cachent des informations et exige des explications. Il a tôt fait d'accuser les investigateurs souhaitant sauver le Shen De pour négocier avec l'Océan Noir.
- Etc. selon les opportunités offertes au Gardien.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 1.

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	75 % (37/15)
Langues (anglais)	15 % (7/3)

Personnalité

Fier, féroce, valeureux

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.



Les pirates

Ils se nomment Wu, Sun, Jin, Shao ou Kang. Ils peuvent être d'origine chinoise, coréenne, japonaise, etc. Tous sont des exclus et des condamnés à mort en puissance. Ils n'ont rien et ne veulent rien de plus que de vivre leur vie de rapts et d'exactions.

Mais ils ont appris à obéir aux ordres de Serpent Jaune, qui leur a démontré qu'une action préparée et coordonnée rapportait plus que des pillages improvisés dans les entrepôts ou des abordages hasardeux.

Prudence

Ils sont fiers de leur condition et ne supportent aucun commentaire ni serment sur leur mode de vie. Dans certaines circonstances, en particulier quand ils jouent, ils peuvent prendre des airs débonnaires. Mais s'ils perdent ou lorsque les évènements tournent en leur défaveur, ils peuvent se révéler dangereux. Ce sont des assassins et des voleurs.

Perdre la face les rend extrêmement susceptibles. Il devient très difficile de leur rendre de la face sans les insulter à nouveau.

Caractéristiques

Points de Vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 + 1D4 points de dégâts

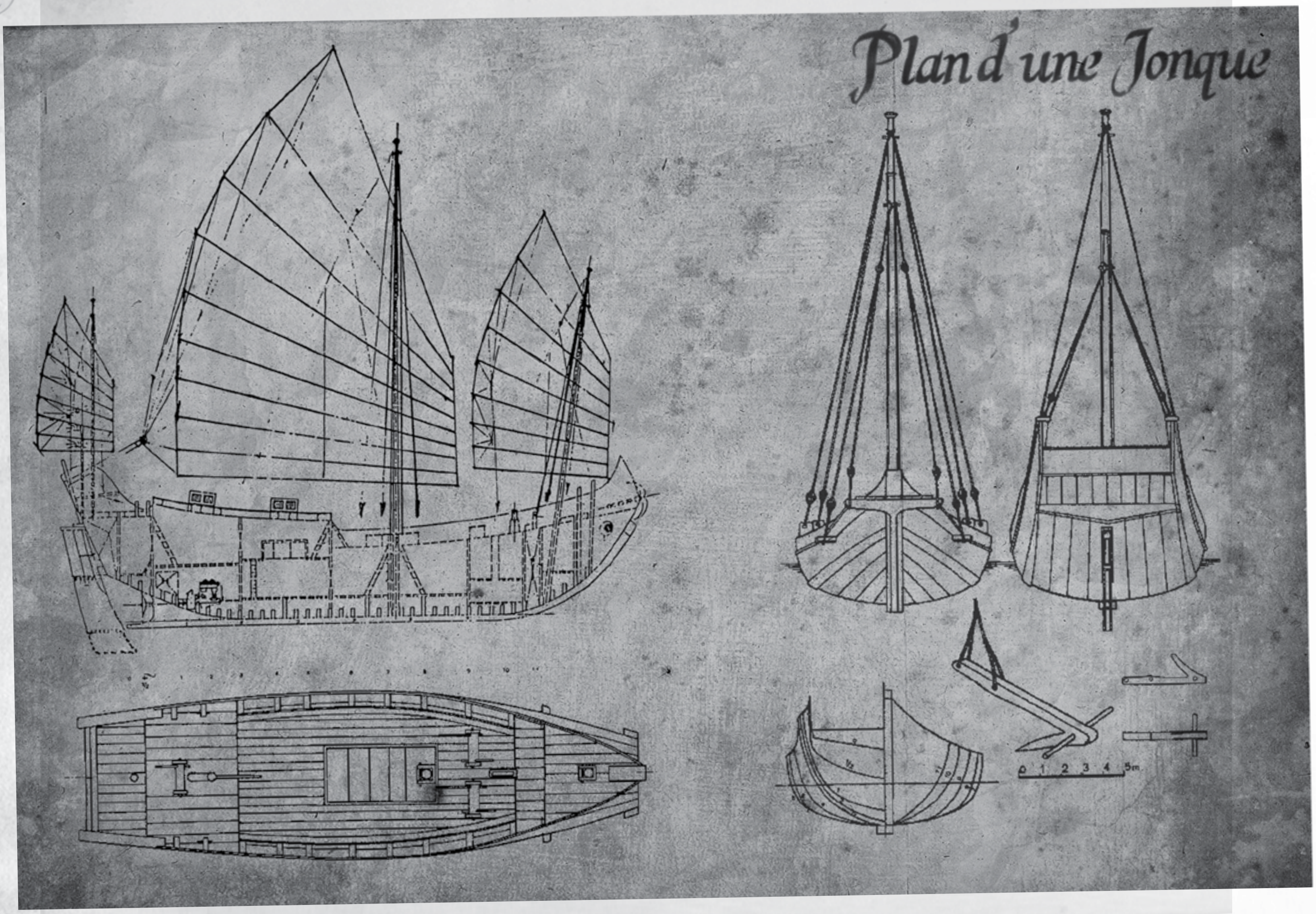
Esquive 50 % (25/10)

Épées (sabre) 50 % (25/10), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Fusils (divers) 25 % (12/5) 2D6 + 1 (E) points de dégâts

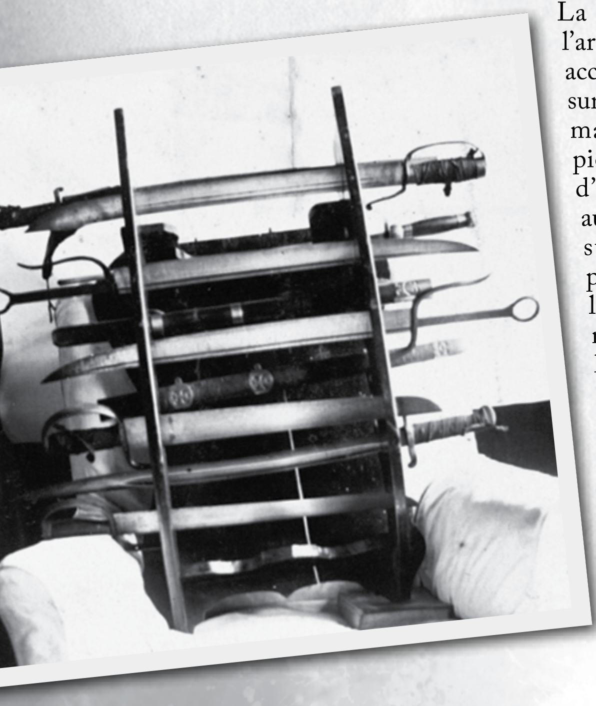
Plan d'une jonque

Ce plan est uniquement à l'usage du Gardien. Il lui permet de mieux se représenter ce genre de navire et d'y suivre les déplacements des investigateurs.



Discuter avec Serpent Jaune

Dans la cabine du capitaine



La cabine du capitaine est située à l'arrière de la jonque amirale. On y accède par une porte de bois située sur le pont supérieur. Une volée de marches descend dans une large pièce aux murs garnis de râteliers d'armes de toutes sortes. Il n'y a aucun autre mobilier et l'on s'assoit sur des nattes ou des coussins posés sur le sol. Dans un coin de la pièce, quelques instruments de navigation sont entreposés, mais le capitaine semble préférer s'en remettre à l'observation des côtes par son second. Dans un autre se trouve un autel à Bouddha, abondamment décoré et saturé d'offrandes de toutes sortes : feuilles d'or, bijoux, etc., et divers objets visiblement occidentaux : montres, épingles à cravate, camées, etc.

Des bâtonnets d'encens se consument un peu partout et envahissent l'atmosphère d'une odeur entêtante.

Serpent Jaune peut recevoir les investigateurs en fumant l'opium. Il peut même proposer aux investigateurs de fumer la pipe (**note au Gardien :** cette scène n'a pas les mêmes effets que le Rêve d'Opium vécu par l'investigateur isolé sur Zaoshou).

Acquérir la confiance du pirate

Dans un premier temps, les investigateurs n'ont pas vraiment la confiance du pirate. Il accepte de discuter avec eux, car ils ont libéré et ramené ses hommes. Il connaît également Qian Lan de réputation. Dans les échanges avec Serpent Jaune, le Gardien réserve donc certaines informations.

Avant tout, les investigateurs recherchent une jonque volée aux Gardiens et qui pourrait abriter un Portail des Ombres. Les investigateurs ne peuvent pas aborder cette question de front sans éveiller les soupçons de Serpent Jaune. Il va leur falloir prouver

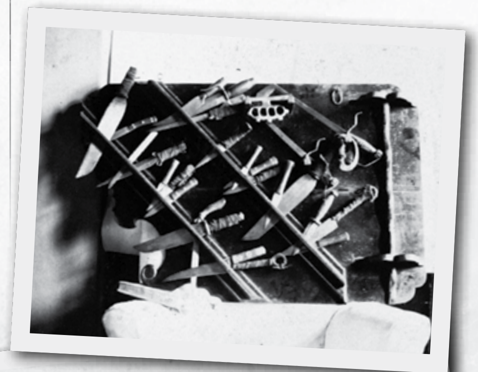
leur bonne foi, en sollicitant le soutien de Qian Lan (et donc en risquant les sarcasmes du second), en montrant avec quel prodige l'ombre de Guang Ying peut habiter la dépouille d'un mort et surtout en argumentant sur leurs motivations à vouloir lutter contre Sayk Fong Lee.

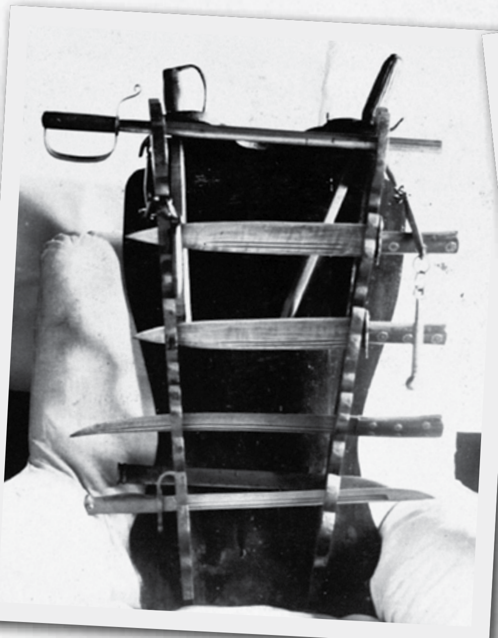
Durant la conversation, où à tout autre moment choisi par le Gardien, les investigateurs peuvent observer les bras nus de Serpent Jaune (il a ôté sa veste de soie pour manger ou pour s'allonger sans la froisser, il se met torse nu pour s'entraîner au sabre, etc.). Ils peuvent alors se rendre compte que le pirate est tatoué du Sceau du Dragon !

- **Le Sceau du Dragon ?** « *Sayk Fong Lee m'a tatoué le sceau après que je lui ai volé l'une de ses jonques. Il espère faire de moi son esclave s'il devient Rançonneur de Droit Divin. Mais je suis un homme libre et je sais qu'il existe une cité qui abrite le moyen de briser le lien entre le sceau.* » Serpent Jaune ignore où elle se trouve. Si on lui demande comment il connaît l'existence de cette cité, un test de *Psychologie* suffit à se rendre compte qu'il élude la question (c'est le vieux Gardien de la flotte qui l'a informé). Mais ils peuvent se raccrocher à cet indice pour tenter de rallier Serpent Jaune à leur cause : eux aussi peuvent vouloir rechercher le moyen de rompre le lien.
- **L'île de Zaoshou :** « *L'île a été attaquée par des pirates coréens. Les Gardiens ont empoisonné l'île avec des maladies pour les faire partir et ont noyé leurs propres écoles où ils enseignaient. L'île a été désertée par les Gardiens du Dernier Sacrilège. On dit que s'y trouve la Source des Encres. Aujourd'hui, ses habitants font du trafic d'opium. C'est là que nous allons.* »
- **L'une des jonques de la flotte vient-elle de Zaoshou ?** C'est le genre de question qui met Serpent Jaune sur ses gardes. « *Oui, je l'ai acheté à Master Tang, un trafiquant de l'île. Et les marins qui se trouvaient à bord ont été enrôlés de force. Ils sont tous morts maintenant.* » Il ne précise pas qu'il reste un survivant dans la jonque : le vieux Gardien.
Si les investigateurs demandent à voir la jonque, Serpent Jaune leur demande qui ils sont et ce qu'ils recherchent.
- **L'Océan Noir :** « *L'Océan Noir est une société secrète. Ils négocient avec les Shen De. Ses chefs veulent ma tête et veulent régner seuls sur les mers. C'est pour cela que mes hommes tuent les Shen De.* »

Serpent Jaune peut également délivrer toutes sortes d'informations sur Zaoshou : l'existence des Reines Siamoises, les trafics de Master Tang ou du Javanais, la position des écoles semi-immergées, l'existence d'une statue de l'Empereur Jaune, la présence des Shen De dans les parties inondées, etc. Il précise surtout que les Gardiens n'y sont pas les bienvenus et doivent rester discrets : les pestiférés les jugent responsables de leur état.

Pour toutes ces informations, le Gardien se réfère au scénario intitulé *L'Île de la Souffrance*, p. 22.









L'assassin de l'Océan Noir

Cet homme fait partie des très nombreux assassins envoyés par de l'Océan Noir dans toute la péninsule, avec pour mission d'éliminer toutes sortes d'individus en prévision de l'invasion.

Les raisons de sa présence

Il est venu assassiner Serpent Jaune. Le gouverneur de la péninsule n'est pas parvenu à éliminer ces dangereux pirates (comme cela a été relayé dans le journal de Dairen). Il estime que son autorité et sa réputation sont mises en cause. Il en a fait une affaire personnelle et a donc demandé son élimination.

L'Océan Noir s'intéresse à envoyer un assassin sur sa trace pour plusieurs raisons :

- Les pirates de Serpent Jaune savent capturer des Shen De pour organiser des combats. Il est urgent d'éliminer leur chef.
- En cas de réussite, l'Océan Noir aura donné de la face au gouverneur, qui devra lui rendre service en retour.
- L'Océan Noir recherche toujours Tsatoba. Son assassin n'est pas un Shen De, mais a la mission de rechercher la trace de l'officier japonais.

S'il est pris et interrogé, l'assassin peut révéler ces informations en défiant ses ennemis.

Caractéristiques

Points de Vie : 13

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Combat

Corps à corps (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Compétences

Langues (chinois) 75 % (37/15)

Personnalité

Discret, silencieux, efficace



Serpent Jaune

Pirate chinois

Serpent Jaune est un redoutable pirate de la mer de Chine et du golfe de Liao-Tong. Il a le crâne rasé à l'exception d'une mèche de cheveux longs à l'arrière. Il s'habille plutôt avec les vêtements de soie pris sur ses victimes et sait apprécier le luxe. Cela lui vient du temps où il travaillait à bord des longs courriers vers Singapour, jusqu'à ce qu'il s'empare de son premier navire.

C'est un homme très perspicace qui ne fonce jamais tête baissée. Il sait écouter tous les avis et élaborer des plans minutieux. Il ne parle jamais trop vite et le rythme de sa voix a quelque chose d'hypnotique. De temps en temps, il passe la main sur son crâne chauve pour l'aider à réfléchir.

Motivations

Serpent Jaune est marqué du Sceau du Dragon. Cet homme libre recherche un moyen de défaire ce lien avec Sayk Fong Lee. Le vieux Gardien lui a appris qu'il existait un moyen caché dans une cité perdue, sans pouvoir lui préciser où elle se trouvait (il s'agit de la cité engloutie du Rançonneur). Depuis, Serpent Jaune continue de chercher.

Le vieux Gardien est resté avec Serpent Jaune, car il voit dans cette détermination une possibilité de nuire aux projets du sorcier mandchou.

Kampé !

Si les investigateurs parviennent à s'entendre avec Serpent Jaune, le pirate célébrera cette entente à grands coups de saké volé aux Japonais. Le rituel du *Kampé !* est détaillé dans l'encadré page suivante.

Relations avec le vieux Gardien

Quand les Gardiens ont noyé les écoles, l'un d'entre eux a fui à bord d'une jonque en emportant le Portail des Ombres. Sa jonque et lui-même ont été capturés par la flotte de Serpent Jaune, mais personne n'a découvert l'existence du Portail. Depuis, le vieux Gardien est resté avec Serpent Jaune, car il a identifié en lui une force susceptible de l'aider dans son combat contre Sayk Fong Lee.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

Caractéristiques

Points de Vie : 18

Impact : +1D6

Carrure : +2

Mouvement : 8

Combat

Épées (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D6 (E) points de dégâts

Armes de poing (Pistolet Taisho-Nambu M14) 75 % (37/15), 1D8 (E) points de dégâts

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	75 % (37/15)
Action	75 % (37/15)
Langues (anglais)	50 % (25/10)
Langues (français)	50 % (25/10)

Il est marqué du Sceau du Dragon.



Distractions de pirates

Parier sur les combats

Objectifs de la scène : que les investigateurs découvrent la capture de Tsatoba et soient mis en difficulté par le second s'ils tentent de sauver la vie du Shen De pour l'interroger et récupérer le Brûloir de Hu Feng.

Durant la traversée, les investigateurs peuvent être invités par l'équipage à venir parier quelques yuans aux jeux. Cet évènement peut être mis en relation avec le message du marchand ambulant qui annonce : « *Pari sur les combats pour retrouver Hu Feng.* »

Depuis la jonque amirale, les investigateurs doivent descendre dans une barque attachée à un filin. Les pirates laissent dérouler le filin jusqu'à ce que la barque atteigne une grande jonque située en retrait.

Les jeux des pirates se déroulent sur le pont de cette grande jonque. Dans un premier temps, les investigateurs peuvent parier sur des combats de coqs. Les pirates n'apprécient pas du tout que les investigateurs refusent de parier : argent, cigarette, vêtements, etc. Tout est jouable. Et bien sûr, les investigateurs perdent systématiquement leurs mises, à moins de parier sur les deux animaux… Il ne faut cependant pas se vexer ou cesser de s'amuser avec les pirates, au risque de perdre la face.

Tsatoba dans l'arène

Tout à coup, le silence se fait sur le pont du navire. L'assemblée, quelques instants plus tôt si bruyante, cesse de clamer. Les visages se figent et les mains se crispent sur les yuans. Tous les participants s'écartent pour faire le maximum de place sur le pont. C'est l'heure des combats de prisonniers !

Deux pirates surgissent de la cale en empoignant un Chinois en uniforme de l'armée régulière.

« *Il a fui devant l'envahisseur japonais !* » dénoncent les pirates.

Face à lui, les pirates amènent un autre prisonnier. C'est un Japonais. Il est très affaibli et peine à se tenir debout.

« *Le Shen De doit mourir aussi !* » hurlent les pirates en commençant à parier sur l'issue du combat.

Le Japonais relève la tête pour affronter le soldat. Les investigateurs reconnaissent Tsatoba !

On lance un poignard qui se plante sur le pont. Le Chinois a déjà bondi, prenant une fraction de seconde d'avance sur le Poisson qui Marche. Tsatoba réagit, mais il est déjà trop tard. Le Chinois lui porte un premier coup de lame, puis un autre. Les deux hommes roulent sur le pont. Le Chinois a clairement l'avantage et Tsatoba va mourir si les investigateurs ne réagissent pas.

En effet, les investigateurs peuvent être tentés d'en apprendre plus sur les agissements de l'Océan Noir en évitant la mort de Tsatoba. (Rappelons également que l'un des investigateurs peut avoir une dette de sang envers lui s'il a joué l'aventure préalable intitulée *San Francisco – Chinatown*.)

Mais il va leur falloir jouer de diplomatie, car il faut :

- Interrompre le combat, à la grande frustration des pirates qui peuvent réclamer la mise à mort du soldat chinois par l'un des investigateurs en compensation ! Les choses peuvent s'arranger avec toujours plus d'argent, mais le Gardien a ici l'occasion de faire jouer une scène psychologique.
- Expliquer à Serpent Jaune et surtout à Jie Meng les raisons de vouloir épargner un Shen De. Dans ce cas, les investigateurs peuvent solliciter Qian Lan afin d'apaiser les débats et obtenir l'approbation du second, qui préférera donner raison à une femme plutôt qu'aux investigateurs, toujours pour leur faire perdre la face.

- Si les investigateurs parviennent à sauver Tsatoba, le Gardien enchaîne avec les révélations que peut apporter le Shen De.
- Si Tsatoba meurt, l'assemblée peut voir son ombre se détacher de son corps et errer un moment sur le pont. Tout le monde s'écarte en psalmodiant des rituels de protection face à ce prodige. Puis l'ombre glisse du navire et s'éloigne à la surface des eaux. Dans ce cas, les investigateurs retrouveront l'ombre de Tsatoba dans le livre 6.

Les révélations de Tsatoba

Que Tsatoba soit tué ou pas, les investigateurs peuvent découvrir qu'il a toujours sur lui le Brûloir de Hu Feng (cf. encadré page suivante). Il a brûlé les doigts de celui qui a tenté de s'en emparer, alors les pirates superstitieux n'ont pas insisté.

L'ombre de Guang Ying a déjà indiqué qu'il s'agit d'un artéfact magique. Il sait qu'il peut « faire couler la source des encres » qui se trouve dans les écoles semi-immergées de Zaoshou (cf. p. 31). Il ignore que le brûloir peut lancer des traits de lumière. Cela est révélé dans le Rêve d'Opium de l'investigateur présent sur Zaoshou et c'est à lui de faire le rapprochement.

Si les investigateurs procèdent à l'interrogatoire de Tsatoba, il peut leur révéler les points suivants et également répondre à d'autres questions selon l'orientation des débats.

Note au Gardien

Rappelons que Tsatoba est un officier de l'armée impériale et un shaman Shen De. Pour ces deux raisons, il méprise ses geôliers et leur révèle une certaine vérité, dans l'unique but de pouvoir s'amuser de la terreur des Occidentaux ! Cependant, il ne dit rien sur les intentions des Poissons qui Marchent, ni au sujet de Liu Chen.

- *L'armée japonaise a débuté l'invasion de la Mandchourie en parfait accord avec une alliance conclue avec Sayk Fong Lee. Il cantonne ses troupes dans le nord contre la Russie. Il deviendra empereur de la Mandchourie et allié de l'armée impériale japonaise dans sa guerre contre les Occidentaux qui bafouent ses libertés.*
- *Les Shen De prélèvent les tatouages afin d'en percer les secrets et les partager avec Sayk Fong Lee. En échange, ils veulent des territoires côtiers pour implanter des colonies.*
- *Les Shen De et lui-même obéissent à Dagon (l'entité est apparue lors d'une cérémonie à proximité du camp de prisonniers de Bayuquan).*

Soudain, un test de *Trouver Objet Caché* révèle à l'un des investigateurs un fait étrange : Tsatoba n'a pas d'ombre ! Cette découverte peut faire perdre 0/1D4 SAN.

Kampé !

« Il savait que l'on traite les bonnes affaires en Chine après de nombreux kampés. Sir Miles Lampson, ex-ministre d'Angleterre à Pékin battait tous les Chinois avec 75 kampés consécutifs au cours d'un dîner. Il buvait par patriotisme, pour l'honneur de la Grande-Bretagne.

J'ai un excellent ami à Yun Nan Fou, Mr Ko, inspecteur général de la Gabelle qui eut raison d'un pirate yunnamais en le défiant au cognac. Après trois bouteilles, Mr Ko était frais et dispos tandis que le brigand tomba ivre mort. Le lendemain, plein d'admiration pour son adversaire, il acceptait ses conditions. »

Extrait de *Confucius en Pull-Over* ou *Le Beau Voyage en Chine*

Maurice Dekobra – Éditions Baudinière

Comme dans de très nombreux pays dans le monde, il est d'usage en Chine d'accompagner les repas et les négociations de nombreux toasts. On lève son verre à la santé des ancêtres, au bonheur de la famille, à la réussite des enfants, etc. On boit pour faire connaissance, pour briser les barrières et pour rendre la rencontre plus conviviale.

Aucune tractation ne s'envisage sans un copieux repas, ponctué d'innombrables Kampés. Collectifs ou individuels, il est impossible de se dérober au risque de perdre la face et de faire perdre la face à son hôte, car cela viendrait à lui faire comprendre que l'on n'apprécie pas son hospitalité.

En termes de jeu

Consommer de l'alcool sans modération a un effet direct sur tous les tests de l'investigateur.

Pour chaque heure passée à boire, l'investigateur doit effectuer un test de CON. En cas d'échec, ses tests se font avec un dé de malus.

Chaque heure sans boire annule un dé malus.



Le Brûloir de Hu Feng

Le Brûloir de Hu Feng est un artéfact magique aux multiples pouvoirs. C'est un pendentif en bronze façonné il y a fort longtemps par la sorcellerie chinoise. Au fil des âges, sorciers et devins ont découvert puis perdu les secrets de sa magie : invocation, divination, destruction, etc. Le brûloir s'apparente au chaudron des légendes européennes. Chaque discipline occulte peut puiser dans son pouvoir selon les desseins que l'on souhaite entreprendre.

Fonctionnement

Il empeste les graisses malodorantes des maigres bêtes de la nuit. Une observation attentive peut montrer que le bronze semble suinter de graisses, comme si elles étaient le fluide organique du métal et qu'elles lui prêtaient vie ! Au contact de la peau le pendentif provoque des brûlures, comme s'il voulait se rassasier des graisses humaines ou animales.

Pour fonctionner, le brûloir doit être approvisionné avec les graisses malodorantes des maigres bêtes de la nuit. Selon l'utilisation qu'on en fait, la graisse peut être brûlée en une seule fois ou se consumer plus lentement.

Le brûloir peut projeter un trait de lumière verdâtre sur une victime. Il faut tenir le pendentif par sa chaîne et prononcer les paroles suivantes : « *Hu Feng fhtagn Cthulhu !* ». Le trait frappe alors la cible que le porteur regarde quelle que soit la direction où il se situe. Il s'agit d'un trait de lumière magique qui frappe toutes les créatures vulnérables à la magie.

- Effets sur les cibles du monde des hommes : 2D6 points de dégâts.
- Effets sur les cibles des Contrées du Rêve : 3D6 points de dégâts.
- Effets sur les cibles de l'Empire des Ombres : 4D6 points de dégâts.

Utiliser le pouvoir du brûloir expose le porteur à une perte de 1/1D6 points de SAN.

Note au Gardien

Dans notre histoire, cet objet est destiné à plusieurs fonctions :

• Dans l'Empire des Ombres, les investigateurs peuvent se servir de sa faible lumière pour s'orienter. Mais surtout, à partir des mots clés entendus par l'investigateur dans le Rêve d'Opium, le brûloir peut être une arme contre les ombres (cf. L'île de la Souffrance, p. 22).

• Mais surtout, le Brûloir de Hu Feng peut être le catalyseur d'un sortilège extrêmement puissant qui sera capable de repousser les ténèbres de l'Empire des Ombres lorsqu'elles tenteront d'envahir le monde des hommes.

Selon le contexte dans lequel les investigateurs évoluent et l'utilisation qu'ils souhaitent en faire, le Gardien a toute latitude pour accorder au brûloir d'autres usages.

Le marché du Shen De !

Tsatoba va enfin tenter de bluffer les investigateurs à travers le mensonge suivant :

- « *Les Shen De ont percé le secret de l'Arcane des Cinq Supplices. Grâce à lui, ils peuvent contrôler le Messager des Tourmentes et ainsi tempérer les intentions de Sayk Fong Lee, dans la perspective très probable qu'il devienne Rançonneur de Droit Divin !* »

Selon lui, le fait qu'il n'ait plus d'ombre est la preuve qu'il dit vrai quant aux secrets de l'Arcane.

Il propose ensuite le marché suivant :

- Il révèle qu'il a payé de son ombre le savoir pour contrôler l'Arcane.
- Il propose de partager ce savoir avec les investigateurs.
- Mais il leur faut se rendre dans les écoles semi-immergées de Zaoshou.

Note au Gardien

Les Shen De ont effectivement conçu une Arcane des Supplices dans les écoles, mais elle n'est plus active. Tsatoba gagne du temps et compte leur démontrer sa bonne volonté une fois sur place, pour gagner à nouveau du temps et pouvoir s'échapper ou mieux, connaître les intentions des investigateurs.

L'ombre de Tsatoba a été victime des tests de l'Arcane. Elle erre quelque part dans l'Empire des Ombres (cf. L'ombre de Tsatoba, Livre 6).

Nouvelles divinations

Dans les vapeurs du thé

Une dernière fois, les investigateurs croisent l'avatar du Rançonneur de Droit Divin, incarné sous les traits d'un marchand ambulant. Cette fois-ci, il sort de la cambuse où un bosco chinois prépare le thé pour Serpent Jaune. Et comme à l'accoutumée, les autres personnages ne prêtent aucune attention à sa présence.

Les messages sont toujours rédigés dans leur langue (cf. Aide de jeu 01 – Les nouvelles divinations).

1) « *Les oiseaux noirs libérés annonceront de nouveaux présages.* »

Ce message sera pour les investigateurs le moyen d'obtenir d'autres divinations s'ils suivent les recommandations du Marchand Ambulant. S'ils traversent l'Empire des Ombres pour surprendre Sayk Fong Lee, ils auront l'occasion de libérer des oiseaux noirs emprisonnés.

Ces mêmes oiseaux pourront leur donner de nouveaux messages lorsque les investigateurs les retrouveront en cage à Harbin (cf. Livre 6 – *Les Oiseaux Noirs de la Divination* p. 16).

En outre, les oiseaux noirs dont il est question escortent le Marchand Ambulant dans le Rêve d'Opium de l'investigateur isolé sur Zaoshou (cf. p. 22).

2) « *Ceux qui portent le sceau serviront le Rançonneur de Droit Divin.* »

Ce message est un avertissement. Il semble annoncer que la quête des investigateurs n'empêchera pas la venue du Rançonneur de Droit Divin : Sayk Fong Lee ! C'est en partie vrai seulement. Dans le scénario intitulé *Le Sacre de Sayk Fong Lee*, le marchand ambulant viendra en personne récupérer la peau de son dos. Ce faisant, il redeviendra un bref instant le Rançonneur de Droit Divin de la légende, et tous les individus tatoués du Sceau du Dragon deviendront ses serviteurs. L'instant d'après, il repartira dans les limbes et le lien sera brisé… jusqu'à ce que Sayk Fong Lee tente de trouver le dernier Rançonneur, toujours prisonnier dans sa cité engloutie. La prédiction est donc juste, mais incomplète. Elle est simplement destinée à accroître la pression sur les investigateurs.

3) « *Le Seigneur de la Guerre attend de s'éveiller du Rêve des fleurs brûlées.* »

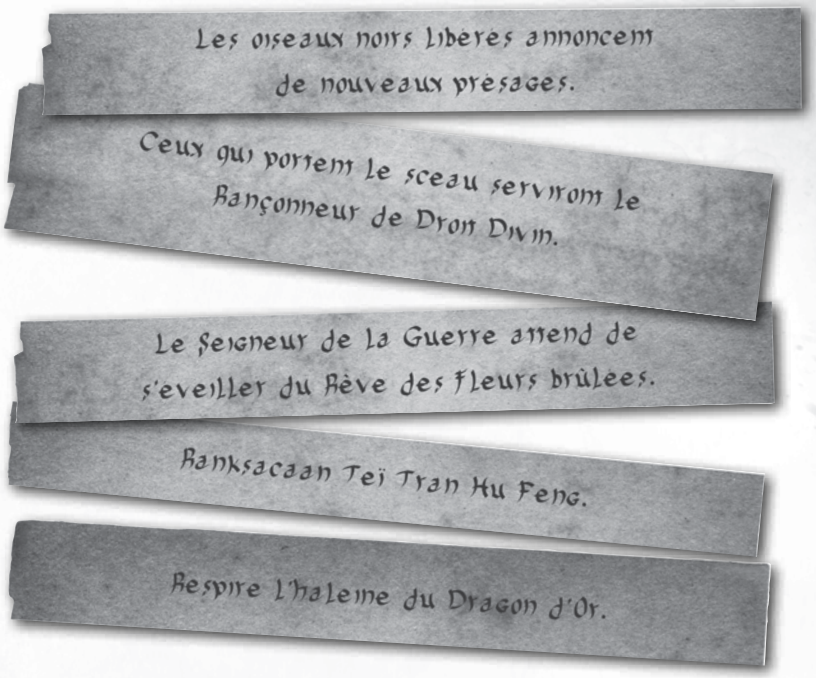
Ce message en forme de poésie fait référence au jeune maréchal Zhang Xueliang, dépendant de l'opium que lui fournit Sayk Fong Lee. Si les investigateurs confrontent leurs découvertes, cet indice pourra être mis en parallèle avec la vision qu'a eue l'investigateur isolé de Zaoshou dans le Rêve d'Opium.

4) « *Ranksacaan Teï Tran Hu Feng.* »

Ce message est un assemblage de trois mots clés de la campagne :

- Ranksacaan est le nom d'un plateau rocheux de Mongolie.
- Teï Tran est le nom chinois de l'urne de jade contenant les cendres de l'Écorcheur Céleste
- Hu Feng est le nom du brûloir.

Ces mots regroupés informent les investigateurs qu'il existe une relation entre eux. En l'occurrence, ils découvriront à Harbin qu'un détachement japonais est en route pour Ranksacaan, afin d'y chercher l'urne de l'Écorcheur Céleste. Le message leur permettra peut-être de conforter leurs théories et de décider une action contre le détachement.



Aide de jeu 01
Les nouvelles divinations

5) « *Respire l'haleine du Dragon d'Or.* »

Ce dernier message est disponible pour le cas où un cinquième investigateur serait présent dans le groupe à ce moment-là. Mais en principe, il vit son aventure seul sur l'île de la Souffrance.

Le message l'encourage à fumer l'opium dans le cabaret du Golden Dragon.

Dernière apparition

Note au Gardien

C'est la dernière fois que le marchand ambulant va réaliser cette fonction sous cette forme aux investigateurs. En effet, lorsqu'ils pénétreront dans le Palais des seigneurs mandchous pour tenter d'arrêter Sayk Fong Lee, le Rançonneur de Droit Divin interviendra pour récupérer la peau de son dos.

Cependant, ils auront tout de même encore à faire à ses prédictions :

- *Lorsqu'ils seront à Harbin, ils pourront libérer des « oiseaux noirs », annoncés dans l'un des messages Livre 6 p.16. Ces oiseaux illustrent une tradition chinoise et leur donneront de nouveaux messages, à la condition qu'ils aient été libérés de l'Empire des Ombres.*
- *Mais surtout, lors de leur second séjour à Harbin, ils peuvent être capturés par les Japonais et placés dans l'Arcane des Cinq Supplices ! Ils pourront alors découvrir des fragments de l'avenir…*



Le vieux Gardien

Sage chinois

C'est l'un des derniers Gardiens, rescapé de l'île de Zaoshou. Il arrive au terme de sa vie, qu'il a consacrée à la sauvegarde du Portail des Ombres.

Il est pauvrement vêtu d'une toge blanchâtre. Il a le visage et les mains décharnées d'un homme vivant reclus et les articulations pétries de rhumatismes. Il ne fait aucun mouvement superflu.

Motivation

Il a été découvert par Serpent Jaune, mais n'a jamais révélé l'existence du Portail des Ombres sur la jonque. Son ultime objectif est de rendre le Portail des Ombres aux ennemis de Sayk Fong Lee. Il attend sa dernière heure avant de révéler son existence à Serpent Jaune. L'arrivée des investigateurs et des Gardiens est une libération.

Dans quelques ouvrages sauvés des eaux, il a découvert le moyen pour les hommes d'entrer dans l'Empire des Ombres. Il va confier ce secret aux Gardiens qui accompagnent les investigateurs.

Ce personnage très affaibli va mourir d'épuisement et de vieillesse dans les jours qui suivent.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

Personnalité

Résolu à mourir et soulagé d'avoir accompli son œuvre.

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

Le portail des ombres

Rappel de l'historique

Lorsque les pirates coréens attaquèrent l'île de Zaoshou à l'époque où elle hébergeait les Gardiens et leurs écoles, une poignée de fidèles emportèrent le Portail des Ombres dans une jonque. Ils furent rattrapés par la flotte de Serpent Jaune qui intégra la jonque à son armada. Il découvrit la présence des Gardiens mais pas celle du portail. Affaiblis, la plupart des Gardiens moururent peu après. Il n'en reste qu'un : professeur de Serpent Jaune et protecteur du Portail des Ombres.

La jonque aux yeux peints

Les investigateurs ont plusieurs moyens de localiser la jonque contenant le Portail des Ombres :

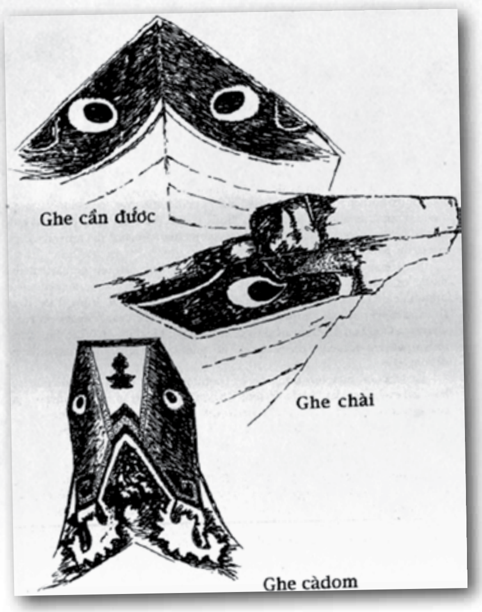
- Ils peuvent simplement demander à Serpent Jaune. Mais cela suppose qu'ils aient déjà sa confiance.
- Ils peuvent faire appel aux pouvoirs magiques de Guang Ying. Mais l'ombre du Gardien doit se montrer discrète dans ses imprécations. Mais surtout, la magie qu'elle utilise a une portée limitée et désigne une zone plus ou moins vaste, jamais directement un objet de cette nature. Il est possible que le Portail échappe à ses recherches.
- Il est possible qu'ils aient besoin de la Carte des Portails, qui habille la statue de l'Empereur Jaune à Zaoshou. Ils peuvent donc décider de se rendre jusqu'à Zaoshou pour la trouver et ensuite rechercher le portail. Dans ce cas, le Gardien fait le lien entre les deux scénarios. S'ils utilisent la carte, son observation attentive les fait se rendre compte du remarquable niveau de détail de la soierie, probablement habitée par une antique magie chinoise. Ils peuvent localiser la flotte et la jonque (dans ce cas, le portail se déplace sur la carte si la jonque se déplace !).
- Ils peuvent enfin remarquer que la plupart des jonques sont ornées de motifs peints ou de bois sculptés. Les motifs représentent des oiseaux, des poissons ou des animaux fantastiques. Mais une seule est ornée d'yeux peints sous la proue. S'ils interrogent les marins sur cette singularité ornementale, on leur répondra que c'est pour effrayer les démons des eaux.

Cette dernière révélation peut être mise en relation avec l'une des toutes premières prédictions faites aux investigateurs, durant le scénario d'introduction (cf. *Livre 2 – Les Larmes de la Divination*). En effet, la jeune Liu Chen leur avait indiqué alors que :

« *Des yeux peints scrutent les eaux et effraient les démons.* »

Ce détail permet deux approches au Gardien :

- Si les investigateurs sont parvenus à localiser la jonque qu'ils recherchent et ont besoin d'une confirmation, ils peuvent s'appuyer sur cet indice qui leur a été prédit dès l'introduction de la campagne. Dans ce genre de domaine, il n'y a pas de coïncidence.
- Si les investigateurs piétinent dans leurs recherches, le Gardien peut leur faire remarquer ce point de détail. À eux ensuite de faire le lien et d'explorer cette nouvelle piste.





Le vieux Gardien

Avant de se rendre sur la jonque aux yeux peints pour rencontrer le vieux Gardien, les investigateurs doivent d'abord demander l'accord de Serpent Jaune. Cette sollicitation est bien entendu suspecte venant des Occidentaux, sauf s'ils font intervenir Guang Ying et Qian Lan.

Le groupe, y compris Serpent Jaune, emprunte un sampan pour changer de bord et peut ensuite descendre dans la cale de ce navire. L'espace fait moins d'un mètre soixante-dix de hauteur. Au plafond sont suspendus toutes sortes d'ornements et de colifichets qui forcent à baisser la tête pour s'orienter dans la pénombre. Sur le sol se trouvent étalés des bris de feuilles et de fleurs noircies par le temps. La décomposition des végétaux répand dans l'air le mélange du parfum des fleurs avec un relent de compost. Plus loin, le passage est fermé par une simple tenture tendue en travers de la cale. Il suffit de l'écarter pour découvrir la présence d'un vieil homme chauve à barbe blanche assis sur une natte (cf. encadré ci-contre).

Note au Gardien

La tenture est le Portail des Ombres. Le vieux Gardien a considéré qu'en faire une simple cloison était un bon moyen cacher sa véritable nature aux pirates. Il a eu raison.

Le vieil homme attend ses visiteurs en silence. Il est à la fois réservé et soulagé de les voir arriver, surtout lorsqu'il identifie Qian Lan comme étant une Gardienne. En revanche, il se méfie de l'ombre de Guang Ying qui anime la dépouille. Les investigateurs sont alors les témoins d'un échange verbal entre les deux hommes. Qian Lan traduit la teneur des propos tenus :

« *Le vieil homme est un Gardien survivant de l'époque où l'île de Zaoshou fut attaquée par les Coréens et ravagée par les Gardiens du Dernier Sacrilège. Il se méfie de Guang Ying et doute même de sa véritable identité. Il dit qu'il n'est plus humain et qu'il a rejoint les ombres. De son vivant, le Gardien a maintes fois envoyé des hommes à la mort pour empêcher les démons et les sorciers de s'emparer des secrets impies de la magie chinoise. Il dit que le Portail des Ombres n'est pas ici, mais Guang Ying sait qu'il ment.* »

Ces informations permettent aux investigateurs de mieux comprendre la personnalité de l'ombre de Guang Ying. En l'occurrence, ils peuvent se rendre compte qu'ils ont été eux-mêmes lancés dans cette aventure par le Gardien.

Note au Gardien

Quand les investigateurs découvriront que Liu Chen est la fille de Sayk Fong Lee et non sa prisonnière, ils pourront se remémorer la méfiance du vieux Gardien vis-à-vis de Guang Ying qui leur a menti à ce sujet.

Les investigateurs perspicaces doivent simplement comprendre que le vieux Gardien ne peut pas dévoiler l'emplacement du Portail des Ombres à quelqu'un dont il se méfie sans faire perdre la face à Serpent Jaune. Il suffit de lui suggérer de livrer le Portail à Serpent Jaune pour que le vieil homme désigne du doigt la tenture poussiéreuse tendue en travers de la cale !



Brève incursion dans l'Empire des Ombres

« Nous ne sommes rien d'autre qu'une file mouvante de Formes-Ombres magiques qui vont et viennent et disparaissent »
Omar Khayyam (1048-1131)

Avant de faire jouer l'épisode de l'incursion, il est conseillé au Gardien de lire la description complète de l'Empire des Ombres. Elle se trouve dans le chapitre intitulé *Le Sacre de Sayk Fong Lee* (cf. p. 18).

Dans le déroulé qui va suivre, les investigateurs ne vont faire qu'un bref aller-retour depuis leur monde jusque dans l'Empire. Mais après l'attaque japonaise sur Zaoshou, ils pourront décider de traverser ce monde de ténèbres pour surprendre leur ennemi dans son palais. Leur séjour sera alors beaucoup plus long et empli de nouveaux dangers…

Les graisses malodorantes

Il est impossible de savoir si le fait que le vieux Gardien ait remis le Portail à Serpent Jaune plutôt qu'à Guang Ying a affecté ce dernier d'une quelconque manière. Ses yeux cousus et la face fripée de la dépouille qui lui sert de corps ne laissent évidemment paraître aucune expression. La voix même qui s'échappe de la peau a toujours un timbre d'outre-monde.

Note au Gardien

Qian Lan peut discrètement faire remarquer aux investigateurs qu'il est possible que Guang Ying soit vexé. Cette information a pour objectif d'initier un sentiment de malaise auprès des investigateurs, qui pourraient être tentés de redonner de la face à l'ombre dans la dépouille. La chute en sera donc plus terrible lorsqu'ils apprendront que Guang Ying s'est joué d'eux depuis Paris en leur faisant croire que Liu Chen était la petite-fille d'Agaï Chen.

Maintenant qu'ils sont en possession du Portail des Ombres, Guang Ying explique ce qu'il attend des investigateurs :

- « *Sayk Fong Lee ne tardera pas à trouver le moyen d'entrer dans le portail pectoral de Louis Lonsdale. Il pourra alors entrer dans l'Empire des Ombres où j'ai caché le Necronomicon. Il faut y entrer avant lui et lui voler le livre !* »
- « *Vous pouvez emporter le Brûloir de Hu Feng pour éclairer ce monde et tenter d'éloigner les ombres.* »
- « *Je n'ai jamais pu emporter le livre, car il faut être plus qu'une ombre tangible pour y parvenir.* »
- « *Je vais quitter ma dépouille et vous rejoindre dans l'Empire des Ombres pour vous guider jusqu'au Necronomicon. Je ne vous dis pas où il est caché tant que nous ne sommes pas réunis de l'autre côté. Certains esprits malveillants rôdent dans ce monde et pourraient vous menacer pour le savoir. Je vous retrouverai assez vite.* »
- « *Ceux qui veulent passer le Portail des Ombres doivent boire de la graisse de maigres bêtes de la nuit ! Vous avancez simplement en direction de la toile. La magie chinoise vous emportera par-delà ce monde.* »

En principe, les investigateurs et Qian Lan en ont patiemment collecté depuis le début de l'aventure. Sinon, le vieux Gardien en possède un reliquat.

Puis, la dépouille s'allonge dans un coin de la cale. L'instant d'après, l'ombre a quitté le corps sans vie.

Les investigateurs choisissent parmi eux ceux qui vont se rendre dans cet autre monde. Ils seront uniquement accompagnés de Qian Lan. Les élus boivent une petite gorgée de graisse et ressentent immédiatement les effets omnivores d'une substance qui leur dévore les entrailles. Chaque artère et vaisseau sanguin transporte la graisse brûlante à travers tout leur corps. La douleur va jusqu'à leurs yeux, dont les pupilles sont comme mordues de l'intérieur ! La douleur aveugle les investigateurs. Mais Serpent Jaune réagit à leur souffrance et les pousse en direction de la toile. La seconde d'après, la douleur a disparu et avec elle la couleur du monde…

Guidés par une ombre

Les investigateurs ouvrent les yeux dans un monde obscurci, uniquement fait de nuance de noirs et de gris. Ils perdent 2/1D6 SAN.

Une brise portant des parfums inconnus caresse le visage des visiteurs. Ici, il n'y a pas d'horizon, seulement un noir de plus en plus intense au fur et à mesure que le regard porte au loin. Ils ont eux-mêmes l'apparence de personnages en noir et blanc. Ils sont devenus des silhouettes noires, dont on distingue à peine les reliefs et les plis des vêtements.

Les voyageurs viennent d'apparaître à proximité d'un genre de lavoir en pierre. Derrière eux, des centaines de draperies sombres suspendues entre des poteaux sèchent au vent de ce monde. Le portail de retour se trouve parmi l'une d'elles, semblable à celui qu'ils ont emprunté pour venir.

Le lavoir se trouve sur une rivière longée par un chemin. D'un côté, la voie conduit vers une épaisse forêt. De l'autre vers une plaine. Un pont mène vers la silhouette d'une pagode qui se dessine dans la nuit.

Au bout de quelques instants, une ombre surgie de la forêt et se dirige vers eux. Puis elle leur fait signe de la suivre en direction de la rivière. Si les investigateurs ne se méfient pas, ils se mettent à suivre une ombre malveillante !

L'ombre marche silencieusement et conduit les investigateurs vers une embuscade à quelques lieues de là, où patientent trois autres ombres malveillantes. Quelques signes peuvent éveiller la suspicion des voyageurs : l'ombre ne parle pas et se contente de faire signe de la suivre si on la questionne. Par moment, elle semble s'assurer que personne ne suit le groupe.

Pendant ce temps, l'ombre de Guang Ying est sortie de la pagode pour aller au lavoir, mais n'a pas trouvé les investigateurs. Il peut encore les apercevoir et se met à courir dans leur direction en les appelants. Lorsqu'ils entendent sa voix, les investigateurs sont tout près de l'embuscade. Voyant qu'elles risquent de voir leurs victimes faire demi-tour, les ombres surgissent et passent à l'attaque. Mais il suffit de lancer quelques lumières dans leur direction pour les faire fuir.

La pagode sanctuaire

Guang Ying rappelle que le temps presse, mais leur fournit quelques explications sur l'Empire des Ombres :

« *Ne soyez pas effrayés par l'Empire des Ombres. Comme vous le constatez, il n'existe qu'en nuances de noirs et de gris, faiblement éclairé par la lune noire et les étoiles de cette voûte céleste. Cet endroit a été figé il y a plusieurs millénaires par de puissants démons. Il cumule toutes les époques et tous les lieux. Le temps ne s'écoule pas de la même manière ici que de l'autre côté. Il peut s'écouler quelques minutes ici pour plusieurs heures dans votre monde. Venez, allons chercher le Necronomicon.* »

Cette découverte peut être rapprochée du message du marchand ambulant qui dit : « *Trouve la jonque qui effraie les démons et contemple la voûte aux cent huit étoiles.* »

Guang Ying peut effectivement confirmer que les astrologues de l'Empire des Ombres ont nommé chacune des étoiles majeures de ce ciel et les ont déclinés en constellations et en zodiaque. Elles sont au nombre de 108 (cf. *L'Empire des Ombres*, p. 60).

Mais alors qu'ils s'apprêtent à passer le pont conduisant à la pagode, les investigateurs peuvent apercevoir une douzaine de lueurs s'élever dans le ciel au-dessus de la tour. Elles proviennent de cerfs-volants lancés par les Séides de Sayk Fong Lee pour couvrir l'attaque de leur maître.

Les cerfs-volants portent de petites chandelles qui projettent les ombres de figurines de cuir semblables à celle déjà rencontrée dans l'entrepôt de Guang Ying à Paris. Les cerfs-volants sont eux-mêmes tenus par des Séides de Sayk Fong Lee.





L'ombre malveillante

L'ombre malveillante fait partie de la caste des parias de l'Empire des Ombres. Les parias tentent de se regrouper aux abords des cités ou des points de passage pour attaquer les voyageurs. Seule, une ombre malveillante ne représente pas un grand danger. Elle préfère attirer ses victimes vers des guets-apens tendus par des ombres plus nombreuses.

Elle a l'allure d'une ombre humaine donc les extrémités, pieds et mains, partent en lambeaux.

Elle ne sait pas parler.

Caractéristiques

Points de Vie : 10

Combat

Attaques par round : 2

Options de Combat rapproché : Pour attaquer, l'ombre peut tenter d'utiliser ses deux bras.

Combat rapproché (bras) 25% (12/5), 1D4 points de dégât

Protection

Elle craint les lumières directes. Le trait d'une lampe ou du Brûloir de Hu Feng peut lui causer 1D8 points de dégât.

Perte de Santé Mentale

Voir cette forme sombre glisser silencieusement peut faire perdre 0/1D4 SAN.



L'Esprit Affamé

L'ombre du cerf-volant

C'est l'ombre de la créature déjà combattue à Paris et qui a disparu dans le tatouage pectoral de Louis Lonsdale. Elle vit désormais dans son monde et n'a plus besoin de la clarté d'une chandelle faite de graisse de maigres bêtes de la nuit pour exister.

Caractéristiques

Points de Vie : 20

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : l'ombre attaquera en mordant l'ombre de son adversaire.

Dévorer les ombres : Voir sa propre ombre lacérée par ces crocs noirs peut faire perdre 1/1D4 points de SAN (une fois par affrontement dans ce monde) au joueur concerné, en plus des dégâts physiques.

Combat rapproché (morsure de l'ombre) 50% (25/10), 1D4 points de dégât + 1/1D4 points de SAN

Protection

De par sa nature, seules les lumières intenses peuvent lui faire des dégâts.

Le trait de lumière d'une lampe lui cause 1D4 points de dégât.

L'exposer en pleine lumière la détruit immédiatement.

Personnalité

Agressive, hostile, combative

Perte de Santé Mentale

Dans cet endroit, voir les ombres combattre entre elles peut provoquer 0/1 SAN.

Sayk Fong Lee s'empare du Necronomicon !

Objectifs de cette scène : faire en sorte que Sayk Fong Lee s'empare du Necronomicon. Les ombres combatives (les mêmes déjà affrontées à Paris) et les Séides couvrent sa retraite. Les investigateurs sont attaqués par l'ombre de l'Esprit Affamé et ne peuvent rien empêcher.

Lorsque les investigateurs parviennent de l'autre côté du pont, ils peuvent apercevoir les ombres combatives attaquer les résidents de la pagode. Dans les étages, on peut voir des Séides empoigner des gardes et se jeter dans le vide pour faciliter le forfait du sorcier mandchou.

Soudain un attroupement se fait à l'entrée de la pagode. Plusieurs Séides sont tués, mais les investigateurs peuvent voir Sayk Fong Lee quitter les lieux, emportant avec lui un imposant ouvrage : le Necronomicon !

Mais tout à coup, une gigantesque ombre menaçante se dresse devant eux : l'ombre de l'Esprit Affamé les empêche d'intervenir. Les investigateurs sont bloqués à la sortie du pont. Quelques instants plus tard, ils peuvent voir plusieurs ombres combatives converger dans leur direction. Les investigateurs sont bientôt submergés et en danger !

Tout autour d'eux, les ombres glissent sur le sol ou surgissent dans le dos. Elles portent coup pour coup, tandis qu'au-dessus de la scène la forme sombre de l'Esprit Affamé referme ses mâchoires sur les intrus ! Les investigateurs ne rattraperont plus Sayk Fong Lee. Même si l'un d'eux parvient à échapper aux ombres pour se lancer à sa poursuite, il est intercepté par un Séide suicidaire !

Fuir l'Empire des Ombres

Les investigateurs sont contraints de rebrousser chemin jusqu'au lavoir et d'emprunter le Portail des Ombres pour revenir dans le monde des hommes. Durant la courte distance à parcourir jusque-là, ils sont harcelés par les ombres qui ne lâchent pas prise.

Guang Ying n'emprunte pas ce chemin : il doit aller jusque dans la pagode où se trouve une faille aux ténèbres suffisamment épaisses pour lui permettre de revenir dans la dépouille mortuaire, intérieurement tatouée de motifs magiques.

Dans un dernier geste de rage, Qian Lan tranche une ombre d'un coup de sabre puis se résout à quitter l'Empire des Ombres.

Si les investigateurs s'emparent du Necronomicon

Si les investigateurs parviennent tout de même à s'emparer du Necronomicon, ils repartent dans leur monde avec l'ouvrage impie. La flotte continue sa route vers Zaoshou.

Le Necronomicon pourra être dérobé par Agaï Chen, Meï Fang ou tout autre personnage souhaitant rejoindre Sayk Fong Lee. Sur place, les Japonais disposent d'un hydravion pour rejoindre le sorcier dans son palais de Harbin. La marine japonaise attaque l'île comme prévu et le groupe doit fuir dans l'Empire des Ombres.

Mieux vaut éviter cette hypothèse pour une meilleure cohérence de la suite de l'histoire.

Si un investigateur reste bloqué

Si un investigateur reste bloqué dans l'Empire des Ombres, il pourra retrouver ses compagnons plus tard, lorsque ceux-ci devront emprunter à nouveau le portail pour échapper à l'attaque de la marine japonaise. En attendant, il reste piégé au milieu de la bataille opposant les Séides et leurs ombres aux moines de la pagode.

- Tout à coup, l'endroit est envahi par d'autres ombres qui s'en prennent aux Séides.
- L'investigateur peut voir Ran Gaar Kha aux prises avec l'une d'elles et défendre chèrement sa vie.
- Les Séides de Sayk Fong Lee sont taillés en pièce par ces nouvelles ombres venues d'ailleurs.

La scène s'interrompt ici pour cet investigateur. Si ses compagnons retournés dans le monde des hommes franchissent à nouveau le portail (cf. *Fuir vers l'Empire des Ombres*, p. 60), ils pourront le retrouver alors que la bataille se poursuit.

Dans le cas où les investigateurs ne reviennent pas rapidement dans l'Empire des Ombres :

- L'investigateur peut trouver refuge auprès des résidents de la pagode. Il s'agit de rares ombres de Gardiens chargés de protéger le Necronomicon.
- Il peut recevoir la visite de l'ombre de Guang Ying, capable d'effectuer des allées et venues entre les ténèbres épaisses et sa dépouille.

Si le Gardien le souhaite, il peut lui faire rencontrer Ran Gaar Kha blessé et mettre l'investigateur sur la piste de la Boussole des Ombres, pour localiser le portail emprunté par Sayk Fong Lee (cf. *Le sacre de Sayk Fong Lee*, p. 54).

Vers la suite de cette aventure

En repassant le Portail des Ombres, les investigateurs se retrouvent à nouveau dans la jonque aux yeux peints. La flotte de Serpent Jaune continue sa route vers Zaoshou. Rappelons que ce scénario se déroule en même temps que le séjour de l'investigateur isolé sur l'île de la Souffrance.

Note au Gardien

Si les investigateurs ont déjà exploré l'île de la Souffrance et qu'ils n'ont aucune raison d'y retourner, le Gardien peut enchaîner avec la scène suivante :

- *Les navires de guerre japonais assiègent la flotte !*
- *Ils ouvrent le feu et la première jonque vole en éclats !*

À peine les investigateurs viennent-ils de quitter l'Empire des Ombres, qu'ils doivent y retourner pour échapper aux Japonais !

Conseil de maîtrise

Comme pour le scénario précédent, il peut être pertinent d'interrompre la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Les investigateurs découvrent la présence de Tsatoba.
- Ils boivent les graisses et passent le Portail des Ombres !

Faites une pause dans votre partie juste après ces descriptifs. Reprenez la partie suivante exactement à l'instant où vous l'avez laissée.

Climax et révélation

Les principales révélations de ce chapitre sont les suivantes :

- Tsatoba est toujours vivant et porte le brûloir de Hu Feng.
- Le marchand ambulant distribue de nouveaux messages.
- Les investigateurs entrent dans l'Empire des Ombres pour la première fois !
- Sayk Fong Lee est déjà là et dérobe le Necronomicon !



Les ombres combatives

Elles sont les ombres de figurines de cuir éclairées par des chandelles de graisse de maigre bête de la nuit.

Caractéristiques

Points de Vie : 6

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : l'ombre attaquera en mordant l'ombre de son adversaire.

Dévorer les ombres :Voir sa propre ombre lacérée par ces crocs noirs peut faire perdre 1/1D4 points de SAN (une fois par affrontement dans ce monde) au joueur concerné, en plus des dégâts physiques.

Combat rapproché (morsure de l'ombre) 25% (12/5), 1D4 points de dégât + 1/1D4 points de SAN

Protection

De par sa nature, seule la lumière peut lui faire des dégâts.

La lueur d'une allumette ou la flamme d'un coup de feu lui cause 1 point de dégât.

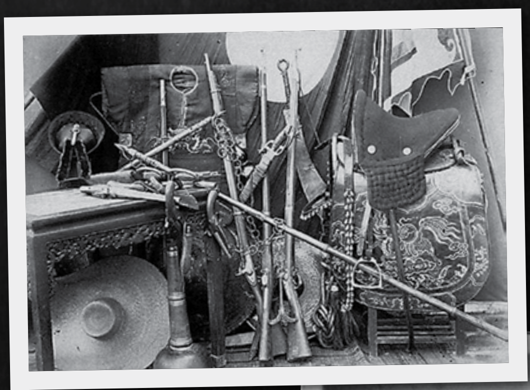
Le trait de lumière d'une lampe lui cause 1D4 points de dégât.

L'exposer en pleine lumière la détruit immédiatement.

Éteindre la chandelle qui lui donne vie la fait disparaître.

Personnalité

Agressive, hostile, combative





SCÉNARIO

L'ÎLE DE LA SOUFFRANCE

Opium – Reines siamoises – Agaï Chen – Source des Encres

Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	1/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 6-8h
Nbre de joueurs : 1 investigateur seul
Type de personnages : tout investigateur
Époque : Septembre 1931

Résumé

L'investigateur malade de la peste est exilé sur Zaoshou, l'île de la Souffrance. Il y rencontre lady Maïni qui lui fait parcourir le Rêve d'Opium, à la découverte de nouvelles révélations.

Mais surtout, Agaï Chen, le maître tatoueur que les investigateurs sont venus chercher depuis Paris est bien là. Mais il est retenu par les reines siamoises de Zaoshou, mi-femme, mi-Shen De, pour qui il est une monnaie d'échange auprès d'une expédition militaire japonaise pour obtenir une Pièce de Fortune.

L'investigateur peut également se rendre jusque dans les écoles semi-immergées à la recherche de la statue de l'Empereur Jaune, drapé dans la Carte des Portails, mais surtout pour y découvrir la Source des Encres : une créature du Mythe enfermée et dont le sang permet de tracer des tatouages magiques !

Les investigateurs découvrent Zaoshou, l'île de la Souffrance.

Résumé des épisodes précédents

Les investigateurs ont quitté le camp de Bayuquan pour se rendre sur l'île de Zaoshou ou pour localiser la flotte de Serpent Jaune. Ils recherchent toujours Agaï Chen et sont accompagnés de Qian Lan, une Gardienne combattante et de l'ombre de Guang Ying, toujours emprisonnée dans sa dépouille mortuaire.

Ils ont appris que :

- Tsatoba, le Shen De, est porté manquant et avec lui « le Brûloir de Hu Feng », que les Poissons qui Marchent continuent de rechercher.
- Ce pendentif permet de « faire couler la Source des Encres », qui se trouve à Zaoshou. Ces encres sont la base des tatouages magiques.
- Le Necronomicon est caché dans l'Empire des Ombres.
- Une jonque de la flotte de Serpent Jaune abrite peut-être un Portail des Ombres.
- « *L'Empereur Jaune de Zaoshou se drape dans la carte des portails* », selon un message du Marchand Ambulant.

Le résumé de ces éléments et leur rapport entre eux peut conforter les investigateurs dans la décision de venir à Zaoshou.

Les protagonistes

Les reines siamoises de Zaoshou

Les reines de l'île de la Souffrance sont des sœurs siamoises nées de la plus sombre magie chinoise : Kouei-Li est humaine, mais Kouei-Han est Shen De. Elles n'ont qu'un seul objectif : que leurs deux corps soient séparés par l'Écorcheur Céleste.

Agaï Chen

Le maître tatoueur est l'objet d'une tractation entre les Reines et les alliés japonais de Sayk Fong Lee. Pour plaire aux Reines, il a conçu un Arcane de Supplice afin de connaître le lieu de résidence de l'Écorcheur Céleste. Il s'est également tatoué des créatures qu'il peut animer par magie.

Lady Maïni

C'est la tenancière du Golden Dragon, mais également une Mendiante de Qian Lan. Elle peut aider les investigateurs et leur faire découvrir le Rêve d'Opium.

Une expédition japonaise

Un groupe de militaires japonais alliés de Sayk Fong Lee est venu chercher Agaï Chen. Ils paient en Pièce de Fortune, un porte-bonheur permettant aux Reines de payer l'Écorcheur Céleste.

Master Tang

Ce trafiquant de chair humaine achète les prisonniers pour les faire travailler à sa production d'opium. Il va acheter l'investigateur malade et peut s'intéresser à son histoire pour son propre profit.

Les Shen De

Les Poissons qui Marchent rôdent dans les eaux saumâtres des anciennes « écoles semi-immergées ». C'est là qu'ils dérobent les antiques savoirs magiques des Gardiens.

Enjeux et récompenses

Retrouver Agaï Chen

C'est l'objectif initial depuis Paris. Mais le maître tatoueur est en train de conclure un accord avec Sayk Fong Lee pour être guéri de la peste. Il ne suivra pas les investigateurs, préférant partir avec les Japonais.

Dérober la Carte des Portails

La Carte des Portails est tracée sur une étole qui habille la statue de l'Empereur Jaune. Cette statue se trouve dans un temple au cœur des « écoles semi-immergées ».

Trouver la Source des Encres

Elle se trouve dans l'une des grandes salles des anciennes écoles. C'est en fait une créature du mythe, maintenue entravée dans une cage et dont le sang servait à tracer les tatouages magiques. Il est possible de trouver la Source et de lui dérober un peu de son sang.

Ambiance

Pour la plupart de ceux qui débarquent ici, Zaoshou marque la fin du voyage. L'île de la Souffrance est en endroit où les codes et les règles qui régissent la plupart des sociétés humaines ont été bouleversés. Ici, la vie d'un homme a moins de poids que les volutes qui s'échappent des pipes d'opium. Tout n'est que trafic et marchandage, mais les trafiquants de chair humaine ne concluent jamais rien sans « faire de la face ».

Dans cette île de désolation et de mort, ce qui pouvait rester de rationnel s'efface devant un profond mysticisme chinois. Des reines aux noms de démons gouvernent les drogués à l'opium, des processions de religions inconnues escortent les défunts dans l'au-delà, les Poissons qui Marchent nagent entre des bâtiments dévorés par la mer, tandis que les hommes accablés de douleur voient leurs ombres dévorées par des créatures surgies du Rêve d'Opium…



Parvenir jusqu'à Zaoshou

Les raisons de venir ici

Selon la manière dont ils ont quitté Bayuquan, les investigateurs peuvent venir dans cette île pour plusieurs raisons :

- C'est là que se trouverait Agaï Chen. Les investigateurs recherchent cet homme depuis Paris. Ils peuvent donc décider de se rendre dans cette île pour eux-mêmes, sinon d'y escorter les Gardiens afin qu'ils le trouvent. Dans ce cas, le débarquement devrait avoir lieu au village de Zaoshou.
- Un investigateur contaminé par la peste aura été conduit ici par une jonque japonaise, en compagnie de trois pirates, également atteints de cette maladie.
- Enfin, si un groupe d'investigateurs a préféré aller d'abord à la rencontre de Serpent Jaune (cf. Livre 5 – *Les pirates de Serpent Jaune*, p. 3), il peut décider de débarquer à Zaoshou, sinon directement à proximité des écoles semi-immergées.

À noter que les investigateurs ont eu plusieurs fois l'occasion d'entendre parler de l'île des pestiférés :

- Un article lui est consacré dans le journal *L'Aurore asiatique*.
- À Dairen, ils ont pu assister à l'embarquement de pestiférés.
- Et bien sûr à Bayuquan, où la proximité du dispensaire avec les quais permet d'embarquer aisément les malades.

Note au Gardien

Par souci de clarté, nous allons considérer pour la suite du récit que les investigateurs ont été séparés en deux groupes au départ de Bayuquan :

• Un investigateur et trois pirates malades sont débarqués à Zaoshou. C'est leur histoire que nous allons suivre.

• Tous les autres, guidés par les pirates qu'ils sont susceptibles d'avoir libérés, sinon par Qian Lan, recherchent de leur côté la flotte de Serpent Jaune.

Le Gardien peut donc conduire les deux scénarios en parallèle.

S'ils sont divisés en trois ou quatre groupes, le Gardien ajuste le récit et les interactions.

Frise chronologique

Ce scénario est divisé en quatre étapes.

L'arrivée dans l'île

L'investigateur et ses compagnons pirates sont vendus à Master Tang.

L'exploration du village

Chargé de divers travaux dans le village, l'investigateur peut explorer les lieux et rencontrer divers personnages, dont lady Maïni.

La rencontre avec les reines siamoises

Pour trouver Agaï Chen, l'investigateur doit se présenter au palais.

L'exploration des écoles semi-immergées

Le bâtiment principal des lieux abrite la Carte des Portails et la Source des Encres, mais recèle quelques secrets de Shen De.

Ce scénario peut se dérouler en parallèle avec celui de Serpent Jaune, en particulier si les investigateurs ont été séparés. Il est possible qu'il soit joué dans sa plus grande partie par un investigateur isolé. Durant son séjour dans l'île, l'investigateur peut être rejoint par la flotte de Serpent Jaune. Celle-ci peut débarquer à Zaoshou, ou du côté des écoles semi-immergées, à la recherche du temple de l'Empereur Jaune ou de la Source des Encres (par conséquent, l'auteur continue d'utiliser dans certains cas l'expression « les investigateurs », même s'il est tout seul).

Le final des deux histoires aura lieu sur l'île, lorsqu'elle sera attaquée par la marine japonaise et que les investigateurs devront envisager d'entrer dans l'Empire des Ombres.



À bord de la jonque japonaise

Flash-back. Nous sommes à bord de la jonque où se trouvent l'investigateur et les trois pirates contaminés par la peste. Ils quittent le port de Bayuquan.

L'équipage de la jonque est composé de six marins chinois, auxquels s'ajoutent six soldats japonais en arme. Du bout de leur baïonnette, ils poussent leurs prisonniers jusque dans la cale, où ils rejoignent d'autres malades, nettement plus souffrants. On referme sur eux une grille de bois, qui ne sera ouverte qu'à leur arrivée à Zaoshou, deux jours plus tard. Durant tout le voyage, il ne leur est donné ni eau ni nourriture. Ces privations, la déshydratation et la rudesse du transport feront perdre 1 point de vie à tous les prisonniers avant leur arrivée dans l'île.

Rien de ce que pourraient tenter les prisonniers ne pourra décider les soldats japonais à ouvrir la cale aux malades. Même si un incendie éclatait à bord, ils préféreraient échouer la jonque sur la côte la plus proche plutôt que de risquer d'être contaminés.

L'investigateur est contraint de patienter dans la cale puante et suintante d'eau de mer.

Une douzaine d'autres malades est enfermée avec l'investigateur. S'il comprend le chinois, il peut tenter d'en apprendre plus sur leur sort :

- Tous proviennent de villes de la péninsule et certains de Dairen ou de Port Arthur.
- Les Japonais ont décidé d'envoyer tous les malades sur l'île de Zaoshou pour les soigner (c'est un mensonge, mais les malheureux ne font que répéter les promesses qu'on leur a faites pour les faire monter à bord).

Les trois pirates en savent un peu plus sur cette île. L'un d'eux connaît un peu de français et un autre parle quelques mots d'anglais :

- Tous les malades de la mer Jaune sont expédiés sur l'île de Zaoshou pour travailler aux champs de pavot. Les trafiquants de chair humaine les épuisent à récolter l'opium.
- On y exile aussi des individus bien portants afin qu'ils y meurent.
- L'île est dirigée par deux reines siamoises, protégées par une garnison personnelle.
- C'est un port majeur du trafic d'opium en Mandchourie. Tous les pirates trafiquent avec les reines siamoises.
- Une partie de l'île a été inondée. On y trouve beaucoup de bâtiments à demi immergés. Quelques processions s'y



Chang, Feng et Tanang

Pirates chinois malades de la peste

Les trois hommes sont nés, ont grandi et avaient envisagé de mourir à bord d'une jonque. Ils n'imaginent même pas une existence à terre. Leur quotidien était fait de l'entretien des navires, des expéditions en mer et de la dilapidation du maigre butin que se partage un équipage.

Motivations

Les trois pirates sont prêts à tout pour quitter l'île. La première occasion sera la bonne ! Si la tentative est organisée par l'investigateur, ils le suivront sans poser de questions et lui seront redevables. Ils pourraient même l'appeler « monsieur », « docteur » ou « chef » selon les évènements et en signe de respect, puis faciliter la rencontre avec Serpent Jaune, le chef des pirates.

Il peut cependant arriver que l'investigateur se laisse guider par les plans d'évasion des pirates. Dans ce cas, les rôles s'inversent et c'est l'Occidental qui aura une dette envers les Chinois. Pas question de leur faire « perdre la face ».

Ils savent également que la flotte de Serpent Jaune vient parfois dans cette île pour divers trafics, mais ils ignorent quand sera la prochaine fois (en fait, la flotte sera là dans quelques jours, mais ils l'ignorent et, bien sûr, rien n'annonce sa venue).

Caractéristiques

Points de Vie : 10
Impact : 0
Carrure : 0
Mouvement : 7

Combat

Corps à corps (couteau) 50 % (25/10), 1D4 + 2 (E) points de dégâts

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Dévoués, acharnés, sacrificiels

rendent encore, ainsi que les chasseurs de Shen De qui organisent des combats de Poissons qui Marchent.

- Les pirates ont été faits prisonniers lors de l'attaque d'un navire japonais. Serpent Jaune était avec eux, mais n'a rien pu faire pour les sauver. Ils ne lui en portent pas rancœur.

Les pirates ne savent rien de plus. En outre, ils sont complètement ignorants des procédés médicaux et n'ont pas compris qu'ils sont contaminés par la peste. Ils se comportent donc comme s'ils n'étaient pas malades et peuvent attribuer leur état de faiblesse général aux privations.

Le reste de la discussion peut tourner autour de leur chef : Serpent Jaune.

Gestion des évènements

Ce scénario est divisé en cinq étapes. Chacune d'elle regroupe plusieurs évènements dont voici la liste principale. Le Gardien ajuste donc le scénario avec l'interaction des investigateurs.

L'arrivée dans l'île (cf. p. 30)

- Le débarquement
- La découverte de la présence japonaise
- La vente à Master Tang
- Le passage à tabac des Coréens

La vie dans le village (cf. p. 32)

- La mise au travail par Daïo
- La recherche d'Agaï Chen
- La rencontre avec Piang Gockchin
- Le Golden Dragon et lady Maïni
- Le Rêve d'Opium

La rencontre avec les reines siamoises (cf. p. 39)

- La rencontre avec Agaï Chen
- La tractation avec les Japonais

L'exploration des écoles semi-immergées (cf. p. 43)

- La statue de l'Empereur Jaune
- L'Arcane immergé
- La Source des Encres

L'attaque de l'invasion japonaise

- La fuite de l'île, par le portail ou tout autre moyen

Conseil au Gardien

Le Gardien doit s'appuyer sur les cinq étapes pour cadencer son récit. Il est donc vivement conseillé de bien connaître par avance les diverses scènes proposées ici, mais surtout de bien avoir en tête le déroulé des actions des personnages non joueurs, en particulier les membres du détachement japonais, afin de pouvoir réagir au mieux aux agissements des investigateurs et de profiter des diverses opportunités de jeu.

Rappel : le récit est directement impacté par l'arrivée de la flotte de Serpent Jaune et avec elle les retrouvailles des investigateurs. L'arrivée de la flotte peut intervenir n'importe quand, à l'initiative du Gardien.

Intrigue optionnelle

Le Gardien qui le souhaite peut ajouter un élément d'intrigue supplémentaire. Celui-ci donne aux investigateurs l'opportunité de mettre la main sur un stock d'armes pouvant servir de monnaie d'échange ou de peser dans les discussions. L'affaire n'est pas sans danger, mais n'est pas obligatoire non plus.

Contrebande d'armes

Plusieurs soldats japonais véreux profitent du début de l'invasion pour détourner des armes et des munitions. Ils comptent l'échanger contre une cargaison d'opium qui trouvera facilement preneur. Cette petite trame permet de suivre le trajet du stock d'armes.

- À Bayuquan, ils ont détourné des caisses de matériels qu'ils ont secrètement embarquées à bord de la jonque à destination de Zaoshou.
  - 10 caisses de 10 fusils Arisaka Type 38. Dégâts 2D6+1 (E). Cadence 1 Manuel des Armes p. 150.
  - 10 caisses de 500 cartouches calibre 6.5 x 50 mm SR.
- Dans la cale, les caisses sont séparées des prisonniers par des grilles de bois. Il n'est pas possible de s'en emparer ou de s'en approcher, mais un test en *Combat à distance (armes de poing ou fusils)* permet de deviner la nature de la cargaison.
- À Zaoshou, les prisonniers sont débarqués normalement. Mais les caisses restent à bord, afin de ne pas éveiller la curiosité de la populace.
- Un concurrent de Master Tang, qu'on appelle « le Javanais » monte à bord pour contrôler la cargaison et conserve la jonque dans son intégralité. En échange, il offre une autre jonque chargée d'opium aux soldats japonais qui repartent à son bord.
- La jonque reste ancrée dans le port et sa cargaison est donc cachée pour le moment.

Que faire de cette information ?

- L'investigateur peut s'attirer la sympathie de Master Tang en dénonçant les agissements de son concurrent.
- L'investigateur peut décider de marchander l'emplacement des 100 fusils.
- Le groupe peut également tenter de s'emparer de la cargaison pour s'équiper, armer les pirates ou d'autres alliés.
- Ou toute autre idée permettant de progresser dans l'histoire.

En outre, si les investigateurs sont contraints de pénétrer dans l'Empire des Ombres, ils auront probablement besoin de ces armes.



Capitaine Oda Sadao

Pilote japonais

Le capitaine Oda Sadao est dédaigneux envers tous ceux qui ne portent pas l'uniforme. Il se contente de donner des ordres d'un ton sec et bref. Il ne parle aucune langue occidentale.

Il consent à adopter une apparence respectueuse face aux Reines de Zaoshou uniquement dans l'intérêt de sa mission.

Sa mission

Le capitaine est en mission secrète pour le compte de Sayk Fong Lee. Il vient chercher Agaï Chen. Il doit l'emmener dans le Palais des Seigneurs mandchous de Harbin. Il œuvre dans les intérêts de la société secrète du Dragon Noir, dont l'ambition est de prendre le contrôle de la Mandchourie. Rien ne se mettra en travers de ses ordres.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 1

Compétences

Pilotage (avions) : 75 % (37/15)

Personnalité

Opiniâtre, obéissant, sans scrupule

Il est marqué du Sceau du Dragon.

La présence japonaise

Rappelons que toute la péninsule et les eaux qui l'environnent sont le champ de bataille de l'armée impériale japonaise. Il est dès lors commun d'apercevoir la silhouette d'un navire de guerre ou une escadrille aérienne en manœuvre.

C'est une armée de conquérants. Qui se conduit comme telle sur les territoires soumis et dont l'unique objectif est d'en soumettre davantage. Elle n'a pas de temps à perdre et chaque officier se concentre sur l'exécution de ses ordres.

Ce chapitre détaille les forces de l'expédition militaire présente ici, ainsi que ses objectifs. Ces informations sont regroupées ici pour en faciliter la lecture. Le Gardien ne perd pas de vue que cette expédition a déjà conclu un accord les reines siamoises et que le départ d'Agaï Chen est imminent.

Un hydravion japonais !

Au moment de son débarquement sur Zaoshou, l'investigateur peut remarquer qu'un hydravion est ancré dans la baie des jonques. Il s'agit d'un très lourd appareil de type Dornier. Il est sévèrement gardé par plusieurs soldats japonais particulièrement vigilants.

La présence de cet avion peut inviter l'investigateur à se poser plusieurs questions :

- Que fait cet hydravion dans cet endroit ? N'importe quel habitant de l'île peut indiquer que l'équipage est arrivé hier et que son chef est régulièrement en audience avec les Reines de Zaoshou.
- Comment s'emparer de cet avion ? Cette perspective est un leurre et permet de laisser croise aux investigateurs qu'ils disposent d'un moyen de quitter l'île. Mais dans quelques jours, Zaoshou va être attaquée par la marine japonaise. À ce moment-là, les investigateurs devraient être en possession, ou s'être approchés, du **Portail des Ombres** et de la **Carte des Portails**. Alors plutôt que de quitter l'île en hydravion, ils pourraient préférer disparaître dans l'Empire des Ombres ! Cette opportunité constituera l'une des grandes révélations de cette aventure…

Le détachement japonais

L'équipage de l'hydravion est constitué de douze hommes et du capitaine Oda Sadao. Les investigateurs ont peut-être déjà aperçu cet officier à l'hôtel Yamato de Dairen, alors qu'il était en discussion avec de hauts dignitaires japonais.

Ses consignes sont claires :

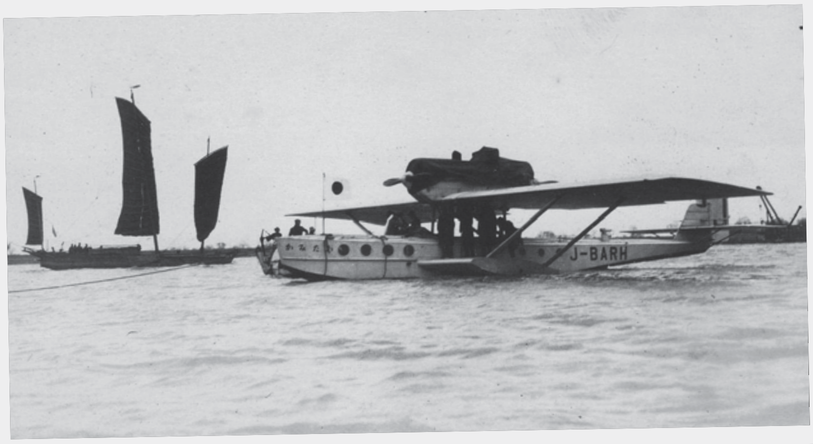
- Ses soldats ne doivent parler à personne et personne ne parle à ses soldats.
- Lorsqu'il descend à terre, il est toujours escorté de six hommes.
- Les six autres restent à bord de l'avion et ouvrent le feu sur toute menace.
- Il s'entretient personnellement avec les Reines de Zaoshou.
- Il conserve avec lui des Pièces de Fortune, monnaie d'échange de la transaction qu'il conduit auprès des Reines pour acheter Agaï Chen (cf. encadré *La transaction de Sayk Fong Lee,* ci-dessous*)*

La transaction de Sayk Fong Lee

À l'attention du Gardien.

L'objet de la transaction est un chapelet de Pièces de Fortune (cf. encadré *Les Pièces de Fortune*, ci-contre). Voici le détail de l'accord impliquant les reines siamoises, Sayk Fong Lee et ses alliés japonais vis-à-vis d'Agaï Chen et ce qu'il faut retenir :

- À Dairen, l'antiquaire du Yamato a acquis plusieurs Pièces de Fortune.
- Sayk Fong Lee lui a commandé de les remettre à son allié japonais de la société du Dragon Noir : le capitaine Oda Sadao.
- Le capitaine japonais a ordre de se rendre à Zaoshou pour acheter Agaï Chen aux reines siamoises contre une Pièce de Fortune.
- Lorsque l'investigateur arrive à Zaoshou, le marché est sur le point d'être conclu.

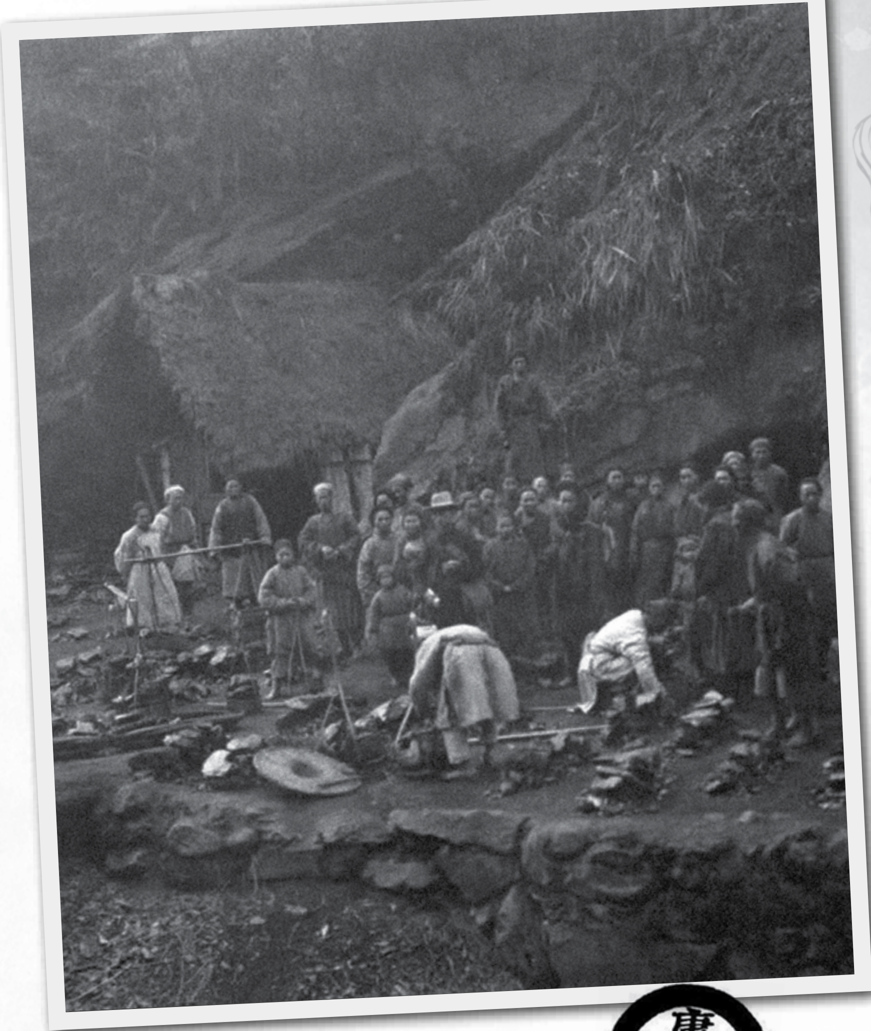


Se débarrasser des Japonais

Il est possible que les investigateurs parviennent à se débarrasser des membres de l'expédition japonaise. Cela représente beaucoup d'énergie et de dangers, mais garantit qu'Agaï Chen reste avec eux (c'est tout au moins ce qu'il leur fera croire).

Dans ce cas, le Gardien prendra soin de neutraliser l'hydravion (sabotage pirate, obus perdu, etc.), afin que les investigateurs empruntent une issue où personne ne pourra les suivre : le Portail des Ombres.

Mais surtout, il s'assurera qu'Agaï Chen ou les investigateurs récupèrent les Pièces de Fortune, toujours convoitées par Sayk Fong Lee.





- S'il aboutit, l'hydravion emportera Agaï Chen et les autres Pièces de Fortune jusqu'à Harbin, au cœur de la Mandchourie. Les investigateurs auront très peu de chances de faire échouer le marché.
- De leur côté, les reines siamoises pourront payer l'Écorcheur Céleste avec leur Pièce de Fortune afin qu'il sépare leurs corps difformes.

Il faut savoir enfin qu'Agaï Chen a été exilé sur Zaoshou, car il est malade de la peste. Ses tatouages très puissants lui ont permis de retarder les effets de la maladie, mais pas de se soigner. À travers le Rêve d'Opium, Sayk Fong Lee lui a proposé un marché très simple : Agaï Chen lui tatoue le dos avec le Tatouage Suprême, en échange de quoi il paie l'Écorcheur Céleste en Pièces de Fortune pour le faire soigner.



Les Pièces de Fortune

Les Pièces de Fortune sont également appelées « Monnaie des Lohans ». Dans la religion bouddhique, les Lohans sont les 18 personnages qui composent la cour de Bouddha et dont on peut voir les statues dans les grandes pagodes de Chine.

On raconte qu'aux environs de l'an 1700, l'empereur K'ang Hi, influencé par la parole des missionnaires européens présents à sa cour, fut séduit par la religion catholique. Méprisant la religion bouddhique, il fit fondre les statues des Lohans pour en faire des pièces de monnaie. Mais quelques années plus tard, l'empereur se ravisa et s'opposa par la suite au catholicisme.

Les pièces restèrent cependant en circulation et furent longtemps recherchées, car on prétendait que ces statues contenaient une grande proportion d'or mélangé au cuivre. Elles sont percées d'un trou de forme carré, permettant qu'on les attache en guise d'amulette et de porte-bonheur.

Dans notre histoire

Les Pièces de Fortune permettent de payer l'Écorcheur Céleste, capable de guérir chair et peau.

- Le capitaine des Japonais vient acheter Agaï Chen aux reines siamoises de Zaoshou contre une Pièce.
- Sayk Fong Lee compte utiliser d'autres Pièces pour acheter les services de l'Écorcheur Céleste.
- L'investigateur malade de la peste peut tenter de récupérer l'une de ces pièces pour demander à l'Écorcheur de soigner sa maladie et peut-être ainsi lui éviter la mort.

Alors qu'ils étaient prisonniers du camp de Bayuquan, les investigateurs ont reçu un message du Marchand Ambulant leur indiquant que l'on pouvait « *donner sa fortune pour payer l'Écorcheur Céleste* ». L'investigateur concerné doit deviner qu'il s'agit d'une référence à cette histoire.

Enfin, Meï Fang connaît bien sûr l'histoire de la Monnaie des Lohans et peut la raconter aux investigateurs, alimentant également « La piste des moines chrétiens ».





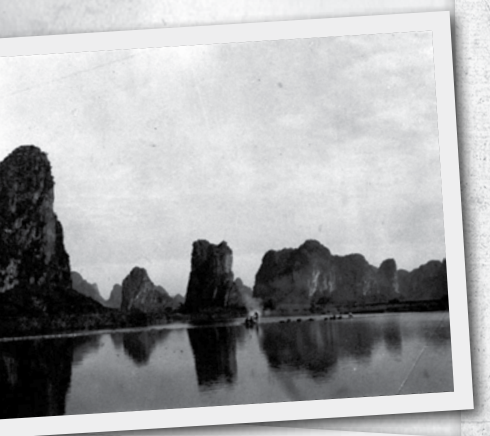
L'île de la Souffrance - Zaoshou

L'île de la Souffrance tient son nom du Chinois *zaoshòu* (遭受), qui signifie « endurer la souffrance ». C'est ici que toutes les cités côtières de la mer Jaune et du golfe exilent leurs malades et surtout les pestiférés. Avec le temps, ceux qui ont développé des immunités et ont survécu se sont durablement installés dans l'île. On y trouve donc des trafiquants d'opium, des recéleurs, des prostituées et d'innombrables esclaves malades attendant la mort. Le tout est gouverné par les mystérieuses reines siamoises.

Historique

Au XIXe siècle, cette île appartenait aux Gardiens. Ils y formaient leurs élèves dans des écoles millénaires. Mais les trésors et pouvoirs qu'ils avaient accumulés attiraient tant les convoitises qu'une grande flotte de pirates coréens débarqua pour s'en emparer.

En représailles, les Gardiens déclenchèrent des épidémies dans l'île et firent s'élever le niveau des eaux autour des anciennes écoles afin de tenter de les noyer. Elles restèrent à jamais à demi – immergées. Les pirates laissèrent l'île aux malades ainsi qu'aux trafiquants d'opium et d'êtres humains. Les derniers disciples des Gardiens quittèrent l'île sur des flottilles recrutées de force parmi les pirates des environs. Parmi elles, une jonque abrite toujours un portail de l'Empire des Ombres, dont Serpent Jaune ignore l'existence.





Le village de Zaoshou

Il est établi autour d'une petite baie au nord-est de l'île. Les diverses baraques sont bâties le long d'une route en terre battue qui longe le bord de mer. Par endroits, des ruelles s'en échappent vers le centre de l'île pour agrandir un peu quelques quartiers. Mais l'essentiel de l'activité se concentre le long de cette longue voie.

Bien entendu, on ignore combien de personnes habitent dans cette île. Certaines célébrations religieuses peuvent regrouper plusieurs milliers d'adeptes, mais la mortalité est tellement importante et les nouveaux arrivages si fréquents qu'il est impossible d'établir ne serait-ce qu'une estimation.

La baie des jonques

C'est ainsi que l'on nomme l'endroit où viennent accoster tous les navires de la région. Débarquement de malades, trafic d'opium, exils d'individus qu'on veut humilier, pêche de subsistance ou approvisionnement, le trafic est régulier autour de cet endroit.

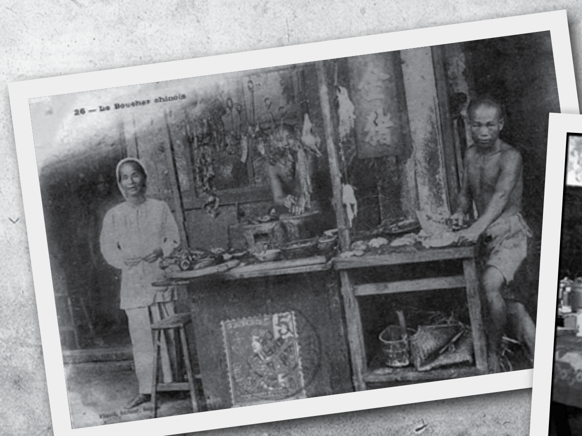
Toutes les jonques appartiennent aux divers trafiquants de l'île. Aucun départ ne se fait sans qu'ils en soient informés. Il est donc impossible de soudoyer un équipage pour quitter l'île et d'ailleurs, la plupart des exilés n'ont aucun argent pour se payer le voyage.

Il arrive cependant que de petits groupes tentent de dérober une jonque, mais leurs têtes ornent rapidement les arbres de la ville...

Le quai des artisans

C'est l'unique endroit de l'île où l'on trouve les échoppes de métiers traditionnels : tatoueur, gargote, barbier, écrivain public, cordonnier, boucher, charretier, marchand de tabac, etc. On paie en yuan, la monnaie du continent qui a cours ici, mais on peut également payer en services ou en marchandises diverses.

On y échange également des informations, car les artisans observent la plupart des allées et venues depuis la baie.





Les maisons de l'opium

De nombreuses fumeries d'opium sont installées tout autour de la baie. C'est là que les malades et les esclaves viennent soulager leurs douleurs et oublier leurs peines. Les marins qui font halte dans la baie profitent également des fumeries. C'est également par elles que transite tout le trafic d'opium de l'île. Mais les malheureux qui séjournent trop profondément dans le Rêve d'Opium attirent sur eux d'étranges créatures de l'au-delà.

Parmi ces maisons se trouve un genre de cabaret, dont la tenancière est affiliée à la société des Mendiantes (cf. *Le Golden Dragon*, p. 36).

Les trafiquants de chair humaine

« Master Tang », « Le Javanais », « Dame Nang » et bien d'autres sont les exploiteurs de la souffrance des malades et des esclaves. Ils achètent des pestiférés et des exilés sur le port en échange de ballots de pavot. Ils leur font cultiver des champs de pavot à l'intérieur de l'île, qu'ils paient avec une maigre pitance journalière. Les malades qui survivent deviennent des esclaves, pour les quelques années qu'il leur reste à souffrir.

Chacun des trafiquants possède des centaines d'esclaves, répartis sur la toute la chaîne de fabrication de l'opium : plantation, récolte, traitement, séchage, empaquetage, etc.

Les affaires sont florissantes depuis que les Japonais ont renforcé l'exil des pestiférés dans l'île.

Les pestiférés

La plupart des habitants de l'île ont été ou sont encore malades de la peste. Les premiers ont développé une certaine immunité et peuvent vivre dans le village. Les autres sont maintenus hors de la ville par précaution. Dès leur débarquement, on leur fait suivre des chemins réservés aux malades.

Les malheureux trouvent refuge dans des cabanes de planches dispersées dans les bois. Ils viennent chaque jour apporter le fruit de leur travail contre un bol de riz. Les morts sont incinérés et leurs cendres regroupées dans des urnes funéraires que des processions religieuses emportent à travers le village jusqu'au sud de l'île. Là, les cendres sont jetées dans la mer, en hommage à l'Empereur Jaune, dont la statue orne encore les anciennes écoles semi-immergées.

Les anciennes écoles

Celles qu'on appelle maintenant « les écoles semi-immergées » étaient bâties au sud-ouest de l'île. La zone est désormais constituée de chapelets d'îles brisées par les vagues et battues par les vents du large. La présence de nombreux marécages rend l'accès très difficile, d'autant plus que plusieurs Shen De sont régulièrement signalés dans les parages. Pour toutes ces raisons, les habitants de l'île vont rarement là-bas, sinon à l'occasion de célébrations en l'honneur de l'Empereur Jaune.

La plupart des anciennes demeures sont inondées et rongées par l'eau salée. On peut encore y trouver quelques maisons sauvées des eaux. Les « anciennes écoles » sont regroupées dans un vaste bâtiment toujours inondé d'un mètre d'eau (cf. *Les écoles immergées*, p. 43).











L'île de la Souffrance

Débarquement à Zaoshou

Après deux jours en mer, la jonque arrive en vue de Zaoshou. Elle reste à quelques encablures de la côte et c'est un sampang qui vient chercher sa cargaison de malades. On ouvre enfin la grille et les prisonniers peuvent quitter la cale. Deux jours ont suffi à leur donner des traits cadavériques. Deux captifs sont morts durant la traversée. On sort leurs corps à l'aide d'une longue gaffe, qu'on jette à bord du sampang. Ils seront jetés aux requins un peu plus tard.

Le sampang est dirigé par deux marins chinois sous-alimentés. Leurs côtes saillantes et les nombreux hématomes qui marquent leurs corps aux jointures et sous les bras révèlent que ces hommes ont été malades de la peste. Ils s'en sont sortis, mais la maladie les a profondément meurtris.

Les deux marins échangent les prisonniers contre des ballots emmaillotés de toile, qu'ils jettent à bord de la jonque. « Opium », souffle l'un des pirates à l'investigateur.

Tandis que la jonque quitte la baie, le sampang rejoint la côte. Les prisonniers sont attendus par leur nouveau maître : Master Tang, un trafiquant d'opium.

Ils sont encadrés par les hommes de main de Master Tang et immédiatement conduits vers un entrepôt du village. À la moindre tentative de discussion, c'est le fouet !

L'investigateur qui souhaite s'entretenir avec les trafiquants devra patienter jusqu'au lendemain, le temps de découvrir ses conditions de détention.

Exécution sommaire

La vie d'un homme n'a aucune valeur sur l'île de la Souffrance, pas même celle que les trafiquants ont payée en opium. L'afflux journalier de malades est tel qu'on n'hésite pas à décapiter un esclave devenu incapable de travailler. On exécute ceux qui tentent de s'évader, on enferme dans des cages ceux qu'on veut mater, on punit les affronts, et on organise des paris sur des combats à mort.

Sur le court chemin conduisant de la plage à l'entrepôt, les nouveaux arrivants peuvent assister à une exécution ou observer des piles de têtes fraîchement coupées, placées là pour dissuader les plus récalcitrants. En fait, toute l'île semble parsemée de têtes tranchées, qu'on exhibe comme des trophées. (**Note au Gardien :** des ornements sordides dispersés en ville sont destinés à mettre la pression aux investigateurs.)





Master Tang

Trafiquant d'opium contre esclaves

Master Tang est l'un des plus gros trafiquants d'opium de l'île. Il est constamment entouré de ses hommes de main, six Coréens aussi gros que vils et demeurés.

L'homme est imperturbable et saisit toutes les occasions de faire des affaires. Si les investigateurs sont en mesure de lui proposer une affaire, même la plus louche, mais qu'il estime pouvoir en tirer un bon prix, il peut conclure un marché. Il est très prudent pour tout ce qui se rapporte aux Shen De : c'est une manière de faire monter ses tarifs.

Motivations

Master Tang est plein d'ambition. Il saurait profiter d'une bonne occasion de prendre la place des reines siamoises, mais ne la provoquera pas. Les superstitions et ce qu'on rapporte des rancunes des Reines lui font se montrer prudent. Qui sait de quoi sont capables ces créatures mêlées ?

Le plan des écoles

Master Tang possède un plan des anciennes écoles (cf. aide de jeu *Le plan des écoles*, ci-contre). S'il apprend qu'un investigateur est à la recherche de renseignements sur cet endroit, il est prêt à négocier sa carte (fusils, renseignements, opium, femmes, etc.).

Relation avec l'investigateur

Master Tang a bien conscience d'avoir acheté un Occidental. Mais il ne va pas lui « donner de la face » en s'adressant à lui pour lui proposer un marché ou tenter de tirer parti de lui. C'est bien à l'investigateur de demander une entrevue et, ce faisant, de « faire la face » de Master Tang.

Si l'investigateur parvient à ouvrir le débat avec « son maître », il peut tourner cette relation à son avantage : Master Tang peut être intéressé par les plans de l'Occidental, en particulier si ceux-ci prévoient de laisser vacant le trône de Zaoshou.

Un sbire de la société du Dragon Noir

Master Tang ne dévoilera jamais qu'il est rattaché au Dragon Noir avant de voir ses plans aboutir. Par voie de conséquence, un investigateur qui parviendrait à aider Master Tang à prendre le contrôle de l'île aurait également une part de responsabilité dans les progrès du Dragon Noir dans les îles entourant la péninsule.

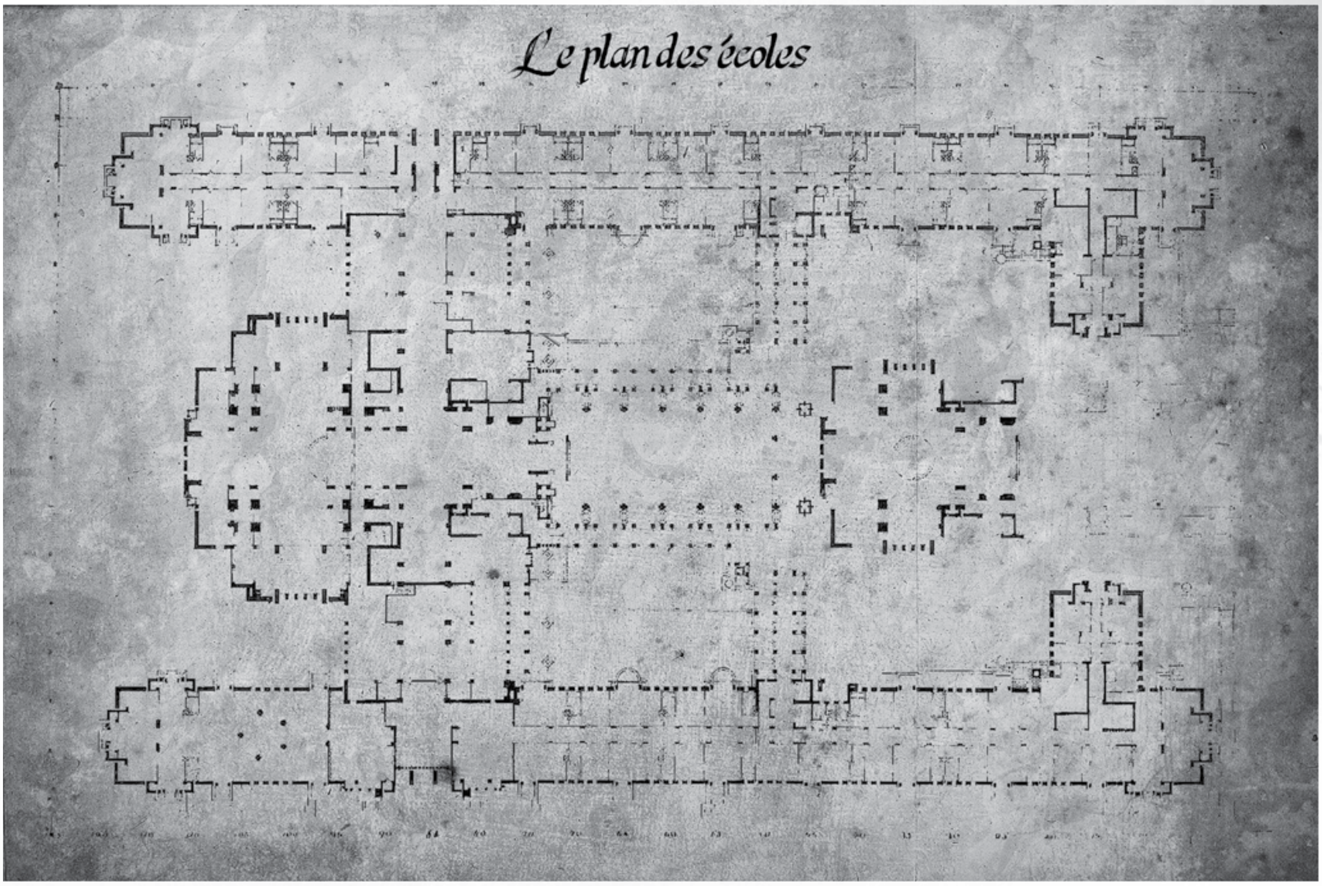
En outre, le Dragon Noir n'aurait aucune forme de reconnaissance envers l'investigateur et imposerait à Master Tang **de se débarrasser de son allié d'un jour.**

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	75 % (37/15)
Action	25 % (12/5)
Marchandage	75 % (37/15)
Langues (anglais)	25 % (12/5)
Langues (français)	25 % (12/5)

Personnalité

Impassible, intransigeant, intraitable



Aide de jeu 01
Le plan des écoles

Une nuit de détention

Nous partons du postulat que les malades sont arrivés dans l'île en soirée, mais le Gardien peut changer cela s'il le souhaite.

L'investigateur acheté par Master Tang et ses compagnons d'infortune sont emmenés jusque dans un vaste baraquement de bois par deux Coréens armés de bâtons. La pluie a détrempé le bois et le sol. Il règne une odeur de charogne et de végétation pourrie. À l'intérieur, une unique lampe à huile diffuse une faible lumière. Les pirates chinois sont temporairement séparés de l'investigateur.

Ce dernier est jeté dans une large fosse de cinq mètres sur cinq. Mais les deux Coréens n'en restent pas là : l'un d'eux lâche son bâton et descend dans la fosse, dans l'intention de tabasser l'Occidental !

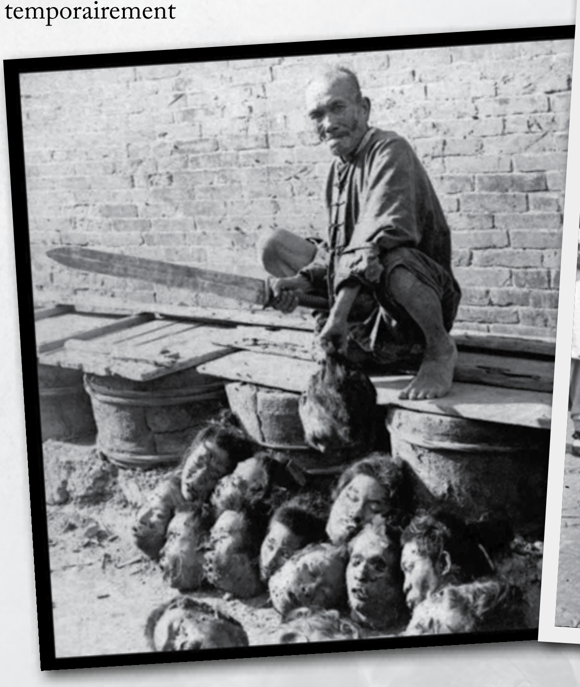
L'investigateur a plusieurs façons de gérer l'affrontement :

- Se laisser tabasser. Dans ce cas, la brute cesse de frapper après avoir infligé 2D4 points de dégâts. Elle sourit d'un air méprisant et quitte la fosse, laissant l'investigateur à sa nuit.
- Riposter et se montrer plus fort. L'investigateur peut utiliser d'éventuels talents en combats à mains nues, ou s'emparer de fragments en argile d'assiettes brisées, d'une pierre, etc.

S'il parvient à placer deux attaques sans que le Coréen ait pu riposter, ce dernier cesse le combat d'un air suspicieux et quitte la fosse. S'il n'a pas été humilié, il ne sera pas rancunier.

Note au Gardien

Ce plan est détenu par Master Tang. Les investigateurs peuvent bien sûr explorer les anciennes écoles sans lui, mais le posséder permet d'aller à l'essentiel.





Les six Coréens
de Master Tang



Six Coréens

Hommes de main de Master Tang

Master Tang est escorté par au moins deux Coréens en toutes circonstances. Ces hommes lui obéissent tant qu'il est le maître, mais ils ne risqueront pas leur vie pour lui.

Ce sont des imbéciles qui doivent simplement leur place et leur survie à leur force. Ils sont facilement impressionnables et sont capables de reconnaître un ennemi plus fort qu'eux, sur lequel ils éviteront de s'acharner.

Caractéristiques

Points de Vie : 12

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Combat

Corps à corps 50 % (25/10), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Personnalité

Abrutis, serviles, malveillants

Au travail !

Une heure avant l'aube, l'investigateur est réveillé par un seau d'eau. Il est immédiatement mis au travail avec l'un des pirates chinois, sous la direction d'un genre de contremaître du nom de Daïo :

- Il faut réparer diverses baraques abîmées. Les réparations sont succinctes : on enlève les planches brisées et on les remplace par des moins abîmées. C'est l'occasion de croiser des artisans appartenant à Master Tang ou d'entrer dans une fumerie.
- Il faut aussi déblayer les pierres glissées d'une colline et qui encombrent une ruelle dont tous les bâtiments appartiennent à Master Tang. Là encore, l'investigateur peut observer les environs ou s'informer.
- Il faut également creuser un fossé pour dériver les ruissellements d'eau de pluie.

Ces travaux maintiennent l'investigateur dans le village. Par moment, le contremaître est occupé ailleurs, ce qui peut laisser à l'étranger quelques moments pour ses investigations.



Toi fumer pipe ?

Objectif de cette scène : donner à l'investigateur un prétexte pour entrer à l'intérieur du Golden Dragon et fumer l'opium.

Après une demi-journée de travail, l'investigateur est conduit dans une gargote à proximité d'une fumerie. Il a droit à un bol de riz et Daïo lui demande s'il veut fumer.

Cette proposition peut intervenir dans deux cas :

- Le contremaître a remarqué les ecchymoses reçues lors de son combat de la veille avec le Coréen : fumer le soulagera.
- Il propose de se reposer un peu, mais lui aussi veut fumer une pipe et profiter du cabaret.

Si l'investigateur est prêt à payer, Daïo le fait entrer dans la maison de l'opium du Golden Dragon.

À la recherche d'Agaï Chen

Les pistes à suivre

Note au Gardien

Agaï se trouve dans le palais des reines siamoises. Il y a été conduit afin d'élaborer des tatouages magiques capables d'atténuer les douleurs de leurs corps difformes et mêlés.

Pour simplifier la lecture du présent scénario, nous allons considérer que la recherche d'Agaï Chen est la première préoccupation des investigateurs. Nous considérons également qu'à ce moment de l'histoire, un seul investigateur malade a débarqué dans l'île.

La recherche d'Agaï Chen peut suivre les étapes ci-dessous, que le Gardien place au fur et à mesure du scénario et des rencontres :

- **Demander autour de soi.** L'investigateur peut tenter de demander aux autres prisonniers de l'île s'ils connaissent un personnage du nom d'Agaï Chen. C'est plutôt imprudent, mais c'est un bon moyen de rencontrer rapidement les reines siamoises. En effet, les espions peuvent indiquer à leur maîtresse qu'un Occidental recherche le maître tatoueur, ce qui provoque une confrontation entre l'investigateur et les reines siamoises.

- **Découvrir des personnages tatoués**. Autre possibilité, l'investigateur remarque que de très nombreuses personnes dans l'île possèdent des tatouages sur le corps. Il peut s'agir de scènes de vie, de symboles, de créatures folkloriques, etc., mais aussi de symboles magiques créés par Agaï Chen (antidouleur, force, etc.). Quelques questions suffisent à apprendre l'existence des artisans tatoueurs.
- **Trouver les artisans tatoueurs**. Les artistes sont installés dans quelques baraques le long du port. C'est là qu'on a le plus de chance d'apprendre qu'Agaï Chen, malade de la peste, est bien venu enseigner ici, mais qu'il a été appelé par les reines siamoises. Depuis qu'il est entré dans le palais, on ne l'a pas revu.
- **Demander audience aux reines siamoises**. Toutes les pistes conduisent au palais des reines siamoises, mais nul ne sait ce qui s'y passe. Un Occidental n'a pas de mal à demander audience, tant qu'il a quelque chose à troquer.

Note au Gardien

Comme cela a déjà été dit, il n'y a pas de frise chronologique préétablie à ce scénario.

• L'investigateur malade de la peste devient rapidement l'esclave d'un exploitant d'opium, mais il peut conduire ses recherches dans le village ou dans l'île. Dans ce cas, il peut découvrir l'existence des maisons de l'opium, des artisans tatoueurs, tout en suivant la piste d'Agaï Chen jusqu'aux reines siamoises.

• Mais il peut également être retardé ou apprendre l'arrivée de la flotte de Serpent Jaune. Dans ce cas, il peut décider de miser sur la venue de ses compagnons. Son parcours dans l'île est alors raccourci et le Gardien ajuste la suite du récit.

• L'investigateur peut également décider de fuir, de se rendre immédiatement dans la région immergée des écoles, de négocier sa vie ou ses relations avec un trafiquant, etc. bref tout ce qui peut lui passer par la tête. Dans ce cas, le Gardien ajuste le récit à ses initiatives et fait le lien avec l'arrivée prochaine de ses compagnons à bord de la flotte de Serpent Jaune.

Divers évènements possibles

Le Gardien place ces différents évènements ou rencontres à sa guise selon le déroulé du scénario, ou justement pour donner aux investigateurs l'occasion de progresser s'ils sont bloqués.

La société des Mendiantes de Qian Lan

Il n'y a pas de mendiants dans cette île. Personne ne vit de la mendicité, car tout le monde peut travailler à la culture de l'opium, généralement contre un bol de riz journalier. Cependant, la tenancière du Golden Dragon est affiliée à la société des Mendiantes. Une investigatrice qui connaît les premiers codes de reconnaissance peut se faire identifier et éventuellement recevoir un peu d'aide, sans avoir besoin d'être « contrôlée » par le Rêve d'Opium (cf. *Le Rêve d'Opium*, p. 37).

Processions religieuses

Pour la plupart, Zaoshou est la dernière étape avant l'au-delà. Nul ne peut quitter cette île mouroir. On ne peut s'en échapper qu'un bref instant dans l'opium, ou à jamais dans la mort.

On peut apprendre que tous les morts sont brûlés. En effet, les Shen De qui rôdent dans la zone immergée cherchent régulièrement les corps des malades morts dans leur cabane. On ignore pour quelle raison.

Note au Gardien

L'information sera complétée si les investigateurs explorent les écoles semi-immergées. Ils pourront découvrir des corps privés de leur tatouage (cf. L'Arcane immergé, p. 46).



Daïo

Contremaître

Cet homme a sûrement vingt ans de moins qu'il n'y paraît. Il est aux ordres de Master Tang.

Il fait faire le travail, mais profite également de la présence de l'investigateur pour se faire offrir quelques pipes d'opium. Mais malgré cela, s'il comprend que l'étranger élabore des plans, il peut le dénoncer à son maître : Master Tang (qui saura encourager l'investigateur à lui en dire plus).

Personnalité

Hébété, profiteur, dénonciateur





La garnison des reines siamoises

Les reines siamoises sont protégées par une garnison qu'on estime à une trentaine d'hommes. Ils protègent le palais, escortent les Reines en déplacement ou organisent les expéditions punitives pour renforcer le pouvoir des Reines.

Caractéristiques
Points de Vie : 13
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8

Combat

Corps à corps 40 % (20/8), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Esquive 30 % (15/6)

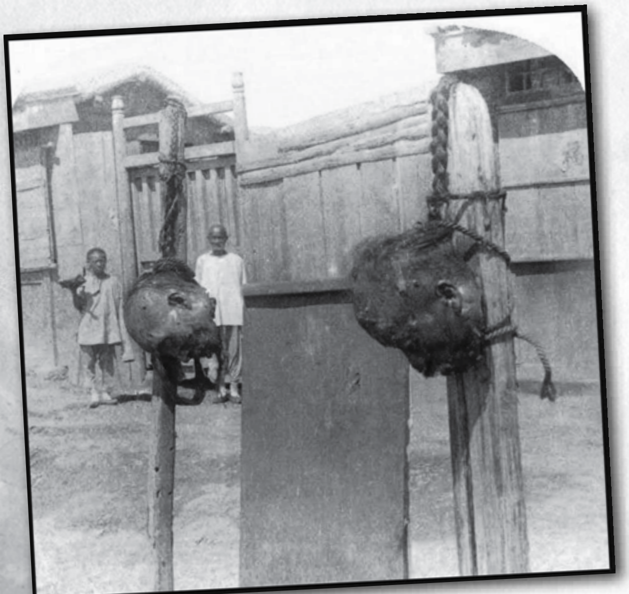
Épées (sabre) 50 % (25/10), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Protection

Bouclier tressé : 1 point d'armure.

Personnalité

Zélés, démonstratifs, perfides



Tous les habitants sont extrêmement superstitieux et chaque maison, aussi misérable soit-elle, abrite un autel à une divinité du panthéon chinois. Les célébrations et les divers cultes sont donc très importants :

- Les processions mortuaires sont les plus nombreuses. Une petite congrégation de prêtres, ou se faisant passer comme tels, veillent à rappeler aux habitants la précarité de leur existence en promenant les urnes funéraires à travers le village et dans l'île. Le cortège est précédé d'un joueur de flûte et fermé par un gong au timbre grave.
- Les célébrations aux diverses divinités de l'île sont également organisées afin de chasser le mauvais sort. On brûle des pétards pour faire fuir les démons et procède à toutes sortes d'offrandes : riz, fruits, cigarettes, alcool, etc.

Les processions peuvent suivre le chemin conduisant jusqu'à proximité des anciennes écoles afin de disperser les cendres dans la mer ou de rendre hommage à la statue de l'Empereur Jaune.

Si un investigateur décide de suivre un cortège, il peut s'approcher sans encombre des anciennes écoles semi-immergées et repérer les lieux. D'ailleurs, n'importe qui dans l'île peut révéler à l'investigateur l'existence et la localisation de la statue de l'Empereur Jaune.



Le palanquin des reines siamoises

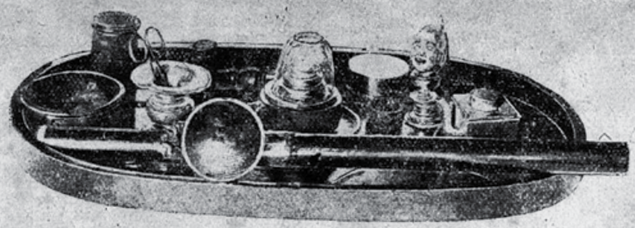
Objectif de cette scène : faire connaître l'existence des reines siamoises et de leur chambellan à l'investigateur.

Le village est animé des tristes besognes quotidiennes : trafic d'opium, arrivage de malades, décapitation d'insoumis ou processions religieuses. Mais tout à coup, le martèlement d'une cymbale annonce l'approche d'un nouveau cortège. Tout le monde s'écarte de la trajectoire et certains villageois vont jusqu'à se prosterner. Daïo, le contremaître, peut expliquer la scène.

C'est le palanquin des reines siamoises de Zaoshou. Il est porté par quatre hommes et escorté par une dizaine de soldats armés de sabres. Un personnage vêtu d'une ample robe de soie ouvre la marche, c'est Usulaïchan, le chambellan des Reines.

Le cortège s'arrête près des quais où l'on débarque les malades. À l'intérieur de la grande chaise à porteurs, une main écarte un voile puis désigne deux prisonniers : les Reines sont venues choisir ceux qui combleront leurs plaisirs. Usulaïchan paie les marins qui ont apporté les malades. Puis le cortège repart vers le palais.

Pour demander audience aux Reines, il faut s'adresser au chambellan (cf. *Les reines siamoises*, p. 39).



Au cœur des fumeries d'opium

« Viens mon ami,
viens ma maîtresse,
viens fumée. »
Poème chinois.

À la fin du XIXe siècle, la Chine perdit ce qu'on appela « la guerre de l'opium » et fut contrainte par les pays occidentaux d'ouvrir son territoire au commerce de l'opium. La drogue venait essentiellement d'Inde, pour les marchands britanniques, et d'Indochine, pour les trafiquants français. Ces évènements furent à l'origine de la révolte des Boxers en 1899 et de la chute de la dynastie Qing en 1911.

En 1931, les Chinois sont devenus de grands consommateurs d'opium. Les filières et les réseaux sont toujours très actifs et des milliers de fumeries accueillent une population d'ouvriers et de coolies, cherchant à soulager leur peine dans les fumées opiacées.

Passer le seuil d'une fumerie

Les raisons qui poussent les individus à rechercher l'opium sont innombrables. Tel commerçant va fuir ses tracas du quotidien, tel coolie cherche à soulager ses souffrances, tel ouvrier tente de l'utiliser comme un véritable médicament, car ses effets analgésiques font taire la douleur au point que certains croient à la guérison et voient un remède dans ce poison. En outre, certaines règles de vie chinoises font qu'il est impossible de refuser l'invitation d'un ami à l'y accompagner.

Il est dès lors très facile de trouver une fumerie, aussi clandestine soit-elle. Dans certaines villes franches ou certains quartiers, où personne ne craint personne, la fumerie est ostensiblement indiquée par une enseigne au-dessus de l'entrée. Dans d'autres endroits, il suffit qu'une connaissance indique une porte ou un passage pour trouver le bon endroit. Les plus difficiles à localiser sont les fumeries itinérantes, qui peuvent se déplacer avec les chantiers ou s'improviser selon les opportunités.

Passé la porte, la fumerie peut offrir divers spectacles, tous aussi sordides les uns que les autres. Le plus souvent, le fumeur traverse une antichambre distribuant une ou plusieurs salles emplies de paillasses ou de lits. Des commis alimentent les pipes et emportent ceux qui ne peuvent plus payer. Certains endroits cumulent les plaisirs et complètent leur panoplie de vices avec des bars, des tripots ou des bordels, ce qui facilite encore la pratique par de nouveaux adeptes. Dans ce cas, ils regroupent de nombreux bâtiments, certaines fois sur plusieurs étages, voire autant de sous-sols. Ils sont entre les mains de personnages extrêmement influents, s'étant le plus souvent assuré la complicité des forces de l'ordre à coup de pots de vin ou de chantage et le silence de leurs concurrents à coup de guerre des gangs.



Illustration de 1918

Passer le seuil de la réalité

Les fumeurs les plus nombreux séjournent moins d'une heure dans ces lieux. Une poignée de pièces paient quatre à cinq grammes d'opium, assez pour fumer une dizaine de pipes par jour. Les autres se laissent emporter dans une illusion de plaisir, où passe tout leur maigre argent.

L'opium est la réponse à tous les maux. On ne s'alimente plus, on ne souffre plus, on perd conscience de la réalité et des obligations de la vie. On devient un esclave, forcé de travailler toujours plus dur pour voir son existence disparaître en fumée.

Pipes et paillasses s'échangent sans hygiène et les fumeries deviennent les foyers de contagions de maladies comme la peste, la malaria ou le choléra. Aux premiers symptômes, le fumeur préfère venir consommer quelques pipes pour atténuer le mal plutôt que de consulter un médecin, ce qui retarde d'autant sa guérison ou l'anéantit à jamais.

Mais on n'y meurt jamais vraiment. Trafiquants et commis s'assurent en permanence que les fumeurs conservent un dernier souffle de vie, afin qu'ils quittent vivants leur établissement. S'il arrive qu'un malheureux meure sur sa paillasse, son corps sera retrouvé bien plus tard au fil de l'eau, sinon jamais.



Esclave de l'opium

Témoignage

« L'opium ne se fume pas de la même manière que le tabac. La pipe est composée d'un tube ayant à peu près la longueur et la grosseur d'une flûte ordinaire. Un peu avant l'extrémité de ce tube, on adapte une boule en terre cuite, ou d'une autre matière plus ou moins précieuse, et qu'on perce d'un petit trou qui communique avec l'intérieur du tube.

L'opium est une pâte noirâtre et visqueuse qu'on est obligé de préparer de la manière suivante avant de fumer. On prend avec l'extrémité d'une longue aiguille une portion d'opium de la grosseur d'un pois, on le chauffe ensuite à une petite lampe jusqu'à ce qu'il se gonfle et soit parvenu à la cuisson et à la consistance voulues. Alors on dispose cet opium ainsi préparé au-dessus du trou de la boule, de manière à lui donner la forme d'un petit cône qu'on a le soin de percer avec l'aiguille, pour qu'il y ait communication avec la cavité du tube. On approche alors cet opium de la flamme de la lampe. Après trois ou quatre aspirations, le petit cône est entièrement brûlé, et toute la fumée est passée dans la bouche du fumeur, qui la rejette insensiblement par les narines. On recommence ensuite la même opération, ce qui rend cette manière de fumer longue et minutieuse. Les Chinois préparent et fument l'opium toujours couchés, tantôt sur un côté et tantôt sur l'autre ; ils prétendent que cette position est la plus favorable. »

Souvenirs d'un voyage dans la Tartarie et le Tibet – 1854.

Un champ de pavot



Les maisons de l'opium

Les raisons de ces commerces

Il existe de nombreuses fumeries d'opium dans Zaoshou. La plupart sont installées dans le village et sont la propriété des plus riches trafiquants.

Elles fonctionnent essentiellement pour deux raisons :

- Elles soulagent les douleurs et la rudesse de la vie des esclaves. C'est uniquement pour pouvoir fumer quelques pipes par jour que les habitants se tuent à récolter le pavot et à traiter l'opium qui enrichit les trafiquants.
- Elles permettent également de prendre quelques yuans ou toute autre monnaie aux marins de passage. Certains peuvent séjourner plusieurs jours dans l'île, jusqu'à avoir dilapidé leur maigre salaire ou solde. Ils doivent ensuite retourner travailler ailleurs.

Les investigateurs peuvent fumer l'opium dans n'importe quelle fumerie. Dans ce cas, le Gardien fait simplement jouer la scène du Rêve d'Opium (cf. *Le Rêve d'Opium*, p. 37).

Le Golden Dragon

Le Golden Dragon est situé dans une petite ruelle en pente. Un mince dragon de bronze suspendu près de la porte marque l'entrée. Cet endroit est à la fois un cabaret et une fumerie.

On passe un rideau en tiges de bambous pour entrer dans une vaste salle enfumée. Contre le mur du fond, une petite scène permet l'exhibition de quelques spectacles : chanteuses, stripteases, jeux d'argent avec la salle, etc. Face à elle, une vingtaine de tables rondes accueille les spectateurs et les joueurs de Mah-Jong. Sur la gauche, un phonographe crache une musique nasillarde gravée sur des cylindres. Sur la droite, un comptoir sert de la bière et un infect alcool de légumes poussant dans l'île.







De part et d'autre de la salle se trouvent les chambres de l'opium : de petites pièces basses de plafonds, crasses et puantes. On y est conduit par des commis au teint glabre. Par moment, on peut les apercevoir soutenir un coolie vers la sortie.

Tandis que Daïo profite quelques instants de la chanteuse emplumée qui s'effeuille sur scène, l'investigateur est abordé par la maîtresse des lieux : lady Maïni (ci-contre).

- « *Bonjour étranger. Tu veux une bière ? Tu veux fumer ? Tu veux une fille ?* »
- « *Tu es malade aussi ou tu viens acheter de l'opium ? Je peux te vendre une bonne qualité.* »
- « *Tu veux essayer l'opium ? Viens avec moi…* »
- « *Si tu fumes l'opium, tu souffriras moins et tu verras des choses que personne ne peut voir. Viens je te dis. Tu ne crains rien ici. Respire l'haleine du Dragon d'Or !* »

Un test de *Psychologie* permet de deviner qu'en effet, la jeune femme ne semble pas mentir.

Note au Gardien

La référence à « l'haleine du Dragon d'Or » renvoie à un message du Marchand Ambulant. Il s'agit bien entendu de l'opium.

Lady Maïni peut entretenir la conversation, mais ne donnera aucun renseignement tant que son interlocuteur n'aura pas fumé une pipe d'opium. C'est en effet par ce procédé et sa magie chinoise qu'elle parvient à sonder les esprits et à savoir à qui faire confiance.

Si l'investigateur refuse de fumer l'opium, la tenancière lui fait payer quelques bières. Tant qu'il reste dans le cabaret, elle lui propose régulièrement de fumer la pipe. Il peut cependant quitter les lieux sans être inquiété.

Le Rêve d'Opium

« L'opium est tour à tour une *divinité*, un *dieu*, une *idole*, un *maître* ; l'opiomanie un culte avec ses rites, ses mystères, ses accessoires, sa symbolique. Si la fumerie et immanquablement comparée à une chapelle, à un temple ou à un autel, l'opium en est *le Dieu* (…) Objet d'une mystique étonnante, vénéré, exalté, l'opium s'est annexé le langage sacré traditionnel. La fumerie est un lieu saint, une liturgie dont les aiguilles, les pipes et la lampe sont les instruments indispensables (…). »

Liedekerke

Précisions autour cette scène :

- C'est une scène onirique. Elle pourrait se dérouler dans les Contrées du Rêve, mais la corruption de l'opium maintient le songe de l'investigateur dans les limbes où rôdent les ombres. Ce voyage de l'esprit est affranchi des distances. Tout n'y est que symbole et, cependant, les messages que peut interpréter le voyageur sont en parfaite relation avec son aventure.
- Durant son bref voyage dans l'opium, l'investigateur va croiser divers protagonistes en lien avec cette aventure. Cette courte séquence est riche d'enseignements, que l'étranger va devoir décrypter.

L'investigateur n'a aucune prise sur son Rêve d'Opium. Son esprit est dominé par la drogue et il peut simplement laisser le rêve se dérouler. S'il a un POU supérieur à 16, il peut s'attarder sur certains détails de son rêve, mais pas interférer avec lui.

Si l'investigateur accepte de fumer l'opium, lady Maïni le conduit dans une pièce à l'écart. L'endroit est éclairé par une lampe à huile. Sur le sol sont placées deux nattes tressées. Entre les deux se trouvent les pipes, les brûloirs et l'opium. La maîtresse des lieux le fait s'allonger sur une natte et prépare deux pipes. Puis elle s'allonge à ses côtés et fume avec lui.



Lady Maïni

Tenancière du Golden Dragon

Lady Maïni est une Laotienne d'une trentaine d'années habituée à conduire ses affaires d'une poigne de fer et à discuter d'égal à égal avec les autres personnes importantes de l'île.

Elle appartient également à la société des Mendiantes de Qian Lan. Elle est donc en mesure de reconnaître les signes d'identification d'une investigatrice qui aurait prêté serment aux Mendiantes.

Motivations

Elle appartient à la société secrète des Mendiantes. Tout ce qu'elle fait va dans le sens des valeurs de cette organisation.

Sortilège du Rêve d'Opium

Lady Maïni possède un moyen très simple pour connaître les véritables motivations de certains de ses clients. Elle leur fait fumer de l'opium et les espionne dans leur propre rêve. Certains esprits très forts (POU supérieur à 80) peuvent cependant mentir durant leur rêve. C'est souvent le cas pour les personnages très influents ou les sorciers, que Maïni évite alors d'aller taquiner par crainte de représailles.

Elle tient ce pouvoir d'un tatouage d'opium réalisé par Agaï Chen.

Compétences

Autorité	75 % (37/15)
Sorcellerie chinoise	50 % (25/10)
Langues (français)	75 % (37/15)
Langues (anglais)	25 % (12/5)

Personnalité

Défenseuse de ses intérêts, exploiteuse de ses charmes, solidaire avec les autres femmes

Elle n'est pas marquée du Sceau du Dragon.

Quelques bouffées plus tard, les cloisons s'estompent et la musique disparaît. L'investigateur perd le sens des réalités…

Voici le déroulé chronologique du rêve. Il peut être lu tel quel par le Gardien à l'investigateur.

- Les cloisons ont cédé la place à des volutes de fumée qui dissimulent les silhouettes allongées des autres fumeurs. Le voyageur du rêve et sa compagne marchent dans la pénombre des limbes.



- Les marcheurs entrent dans un grand palais chinois. Des centaines de petites chandelles sont disposées dans chaque pièce et couloir, à côté d'autant de petites figurines de bois. D'étranges formes malveillantes hantent les recoins sombres.
- « *Dis-nous d'où tu viens* » chuchotent les voix dans le crâne de l'investigateur.
- Dans une vaste salle richement décorée flottent les volutes et l'odeur de l'opium.
- « *Dis-nous ce que tu cherches* » chuchotent les voix.
- Allongé sur un lit, un fumeur rêve aussi. Il porte un uniforme immaculé et des décorations militaires.
- « *Dis-nous ce que tu veux* » insistent les voix.
- Un Chinois portant un manteau de soie fait soudain irruption dans la pièce. Il apporte une nouvelle pipe d'opium. L'homme allongé entrouvre les yeux et s'empare de la pipe. Mais il interrompt son geste pour observer les marcheurs, avant de sombrer à nouveau.
- Le Chinois se retourne vers les marcheurs. C'est Sayk Fong Lee !
- D'un geste, il ordonne aux ombres d'attaquer les intrus ! Des hurlements sourds résonnent dans les couloirs.
- « *Ne pars pas !* »
- Lady Maïni empoigne la manche de l'investigateur et le force à fuir le palais.
- « *Attends-nous !* »
- Les marcheurs tentent de quitter la demeure, mais les pièces sont innombrables et les couloirs interminables. Le plus long couloir disparaît dans les volutes d'opium.
- « *N'entre pas là !* »
- Mais soudain, environnée d'une myriade d'oiseaux noirs, une silhouette sombre surgit de l'opium. Elle écarte les bras et les oiseaux s'échappent de tous côtés.
- « *Emmène-moi !* » Une ombre saisit la cheville du marcheur.
- « *Hu Feng fhtagn Cthulhu !* » hurle la silhouette en brandissant un pendentif.
- Un éclair aveuglant déchire l'ombre, tandis que les oiseaux s'abattent sur l'innombrable masse noire qui les suit toujours.
- La silhouette penche la tête vers les marcheurs. Son visage est masqué par la moustiquaire de son chapeau.
- Lady Maïni tire l'investigateur dans les volutes d'opium.
- Le couple revient de son rêve.

Effets sur la santé mentale :

- L'expérience du Rêve d'Opium peut faire perdre 1/1D6 points de SAN.
- Voir l'affrontement entre le Marchand Ambulant et les ombres peut faire perdre 2/1D6 points de SAN supplémentaires.
- Ces visions et leur interprétation font gagner 1 point en Mythe de Cthulhu à l'investigateur.

Entretien avec lady Maïni

La maîtresse du Golden Dragon a espionné l'investigateur durant son rêve. Ce qu'elle a découvert l'encourage à lui faire confiance et à l'aider, dans la mesure de ses moyens, mais surtout à lui expliquer certains évènements de son rêve (dans l'ordre de leur apparition) :

- Les marcheurs se trouvaient dans l'un des palais des Seigneurs de la Guerre mandchous.
- L'ombre des figurines de bois s'anime par la flamme des graisses. Oui, lady Maïni possède un peu de cette graisse.
- Les ombres tentent toujours de retenir les hommes, pour s'emparer de leur ombre.
- Le militaire allongé était probablement le jeune maréchal Zhang Xueliang, que Sayk Fong Lee tient sous l'emprise de l'opium (cet indice permet de mieux comprendre qui contrôle la Mandchourie).
- Sayk Fong Lee sait contrôler les ombres provenant des figurines (les investigateurs ont déjà croisé ce pouvoir à Paris).
- La silhouette était celle du Marchand Ambulant, qui n'intervient jamais dans les affaires des hommes.
- Le pendentif qu'il a utilisé contre les ombres était semblable au « Brûloir de Hu Feng ». Il connaît les paroles magiques pour anéantir les ombres (l'investigateur sait probablement que Tsatoba a dérobé un brûloir semblable).

Conseils de maîtrise

Rappelons que la flotte de Serpent Jaune est en route pour Zaoshou et que les autres investigateurs se trouvent avec elle. Selon la progression de l'investigateur isolé ou si le Gardien préfère ne pas le laisser seul, il peut faire arriver la flotte à divers moments du présent scénario :

- Par exemple un peu avant l'audience avec les reines siamoises.
- Sinon avant l'exploration des écoles semi-immergées.

Enfin, l'épisode des écoles ne représente pas un scénario dans le scénario. Mieux vaut ne pas faire durer l'expédition et mettre en scène les révélations qu'elle apporte, afin d'enchaîner rapidement sur l'attaque de la marine japonaise.

Puis lady Maïni peut ajouter quelques commentaires et questions :

- Dans le Rêve d'Opium, on peut atteindre certaines contrées lointaines dans l'espace, le temps ou l'esprit. Les Seigneurs des Trois Mondes utilisent également ce procédé pour voyager et se rencontrer.
- Les habitants de l'Empire des Ombres tentent de dérober les ombres des hommes afin de prendre leur place dans notre monde.
- Qui es-tu étranger ? Que cherches-tu ici ?
- Le maître tatoueur Agaï Chen est bien présent à Zaoshou. Il est malade de la peste. Il a enseigné aux artisans tatoueurs et recherchait un tatouage magique capable de guérir sa propre maladie. Il a découvert des symboles pour retarder la peste, mais a été appelé par les reines siamoises de Zaoshou. On ne l'a pas revu depuis qu'il est entré au palais, il y a plusieurs semaines de cela.
- Le capitaine du détachement japonais s'est directement rendu auprès des Reines. Le chambellan a révélé qu'il était venu avec une Pièce de Fortune, mais n'a pas indiqué pour quoi faire.
- Les Pièces de Fortune permettraient de payer l'Écorcheur Céleste. Mais il est mort et ne réside que dans certains rêves.

Les reines siamoises

La rencontre avec les reines siamoises peut être impactée par deux éléments essentiels :

- L'investigateur peut choisir d'ajuster son audience selon la présence ou pas du détachement japonais dans le palais.
- Si la flotte de Serpent Jaune est arrivée, les investigateurs peuvent se présenter en groupe. À noter que Serpent Jaune n'a aucune raison personnelle de vouloir rencontrer les Reines de Zaoshou.

Demander audience

Le palais des reines siamoises de Zaoshou domine le village et la baie des jonques. Il est construit à flanc de colline. Un escalier de pierres bordé d'arbres malingres conduit jusqu'à la porte principale. L'accès est protégé jour et nuit par quatre gardes. Ils refoulent les pauvres hères qui grimpent jusque-là, mais pour toute autre sollicitation un tant soit peu importante, ils appellent le chambellan Usulaïchan à la rescousse.

L'homme pose quelques questions d'usage avant d'envisager d'introduire le ou les visiteurs auprès des Reines :

- Qui êtes-vous ?
- Qui vous envoie ?
- Que désirez-vous ?
- Quel est votre cadeau ?

En effet, il faut apporter un présent pour obtenir audience. Les Reines apprécient l'alcool, les cigarettes, les bijoux ou les objets d'une certaine valeur en provenance des pays occidentaux (étui à cigarettes, montres, etc.). Le chambellan est également sensible aux petits cadeaux. Lui en offrir ne signifie pas le corrompre, mais le conforter dans sa fonction en lui « donnant de la face ».

Si l'investigateur décide de ne pas emprunter la voie diplomatique et de s'introduire en secret dans le palais (!), il peut rencontrer Agaï Chen, mais sera capturé par les gardes. Il devra négocier pour sa vie ou devenir un esclave, jusqu'à l'arrivée de ses compagnons.



Usulaïchan

Chambellan des Reines

Le chambellan est un homme d'une cinquantaine d'années. Il porte de riches tenues brodées et se donne les manières d'un personnage extrêmement raffiné.

C'est un fidèle serviteur des Reines. Il craint leur cruauté et ne fera rien qui puisse les contrarier et lui faire perdre sa place. Il pousse le dévouement jusqu'à ordonner des exécutions ou des représailles uniquement pour leur plaire.

Il connaît les ambitions de Master Tang vis-à-vis du trône et se sait capable de jouer sur les deux tableaux. Il n'a pas d'ordre des Reines pour neutraliser Master Tang et donc est prêt à se mettre au service de tout nouveau souverain.

Compétences

Diplomatie 75 % (37/15)

Personnalité

Autoritaire, escamoteur, susceptible





Le palais des reines siamoises de Zaoshou



Les reines siamoises de Zaoshou

Les Reines de Zaoshou sont des sœurs siamoises aux corps et aux organes mêlés. Elles sont à la fois humaines et Shen De. Leur nature complexe et leur sang mêlé qui les rend invulnérables à la peste, mais pas à la douleur de devoir vivre avec deux corps déformés. Les douleurs qu'elles se voient infligées sont doubles :

- Physique : Agaï Chen a réalisé pour elles un tatouage d'opium apaisant la douleur des corps.
- Psychologique : les deux Reines se haïssent.

Personnalités

Elles sont donc deux personnalités cruelles, dans deux corps amalgamés. Elles se haïssent, mais se partagent le pouvoir, imposant leur règne par la terreur. Elles peuvent s'asseoir côte à côte, en particulier lorsqu'elles se déplacent en palanquin à porteur (le reste du temps, Kouei-Han la Shen De est immergée dans un petit réservoir sous sa sœur).

Kouei-Li le côté humain. Elle est la partie du corps situé sur la droite. Elle est obscène et perverse. Elle parle chinois, anglais et français.

Kouei-Han est le côté Shen De. Elle est la partie du corps situé sur la gauche. Elle est vorace et sournoise. Elle parle chinois, japonais, anglais, mais également le Shen De.

Historique

Les deux reines tirent leur nom des Kouei, qui sont des démons chinois à la peau verdâtre et aux dents aiguisées. Les Kouei errent dans les eaux croupies ou les ordures et peuvent contaminer la respiration des hommes pour leur insuffler des maladies. Généralement, on essaie d'apaiser ces démons avec des offrandes et des sacrifices.

La réalité est très proche de la légende, puisque les reines siamoises sont en fait une humaine et une Shen De rejetées par les deux communautés. Elles ont réussi à survivre là où la plupart des autres disparaissent en quelques années et sont donc devenues les reines de cette île maudite.

Si les Shen De rôdant autour de l'île demandent une audience, c'est Kouei-Han qui les reçoit, en restant immergée.

Motivations

Leur unique objectif est de séparer leurs corps. Pour cette raison, elles sont en train de vendre Agaï Chen aux Japonais contre une Pièce de Fortune, avec laquelle elles comptent payer l'Écorcheur Céleste, qui saurait guérir les chairs et les peaux.

Dès que cette transaction sera terminée, elles se mettront à la recherche de l'Écorcheur Céleste (dont elles ont appris l'existence dans le Rêve d'Opium).

Pour ce faire, Kouei-Han négocie en secret avec les Shen De :

- Elle sait qu'ils expérimentent l'Arcane des Cinq Supplices (cf. *L'Arcane immergé*, p. 46).
- Elle négocie l'échange de lambeaux de peaux tatoués (recherchés par les Shen De), contre l'utilisation de l'Arcane afin de trouver le moyen de faire venir l'Écorcheur Céleste.

Ce qu'elles savent sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 2.

Caractéristiques

Points de Vie : 24

Impact : +1D6

Carrure : +2

Mouvement : 7

Combat

Attaques par round : 2

Options de Combat rapproché : Kouei-Li tentera d'empoigner une victime, puis la mordre. Kouei-Han fera de même mais au lieu de mordre, elle tentera de noyer sa victime plaçant sa bouche sur celle de sa victime et en vomissant une bile verdâtre dans sa bouche.

Empoigner (manœuvre), avec une manœuvre, les siamoises peuvent saisir et immobiliser un adversaire en le plaquant contre elles.

Combat rapproché (mordre) 50 % (25/10), 1D4+ 1D6 points de dégâts.

Combat rapproché (embrasser) 50 % (25/10), noyade (cf. page 110 du *Manuel du Gardien*).

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	10 % (5/2)
Sensorielle	10 % (5/2)
Influence	75 % (37/15)
Action	25 % (12/5)
Mythe de Cthulhu	33 % (16/6)

Kouei-Li :

Langues (chinois)	50 % (25/10)
Langues (anglais)	50 % (25/10)
Langues (français)	50 % (25/10)

Kouei-Han :

Langues (chinois)	50 % (25/10)
Langues (japonais)	50 % (25/10)
Langues (anglais)	50 % (25/10)
Langues (Shen De)	50 % (25/10)

Tatouages

Elles portent des tatouages rituels, mais également un tatouage d'opium réalisé par Agaï Chen.

Elles ne sont pas marquées du sceau du Dragon.

Un palais rouge sang

Le palais est constitué d'une enfilade de cours et de grandes pièces. Il est bâti en pierres de taille et en bois sculptés. Les toits de tuiles relevées lui donnent un air de pagode. Mais un malaise étreint ceux qui pénètrent dans la première cour. Les murs et les poutres de bois sont peints en rouge sombre, presque noirci. Cette teinte tranche avec les bannières blanches et le mobilier de cuivre. Ce palais veut se donner des airs de richesse, mais n'en pas visiblement ni les moyens, ni le bon goût.

Dans une seconde cour intérieure, l'investigateur peut découvrir le sort réservé à l'un des hommes achetés la veille sur le port pour satisfaire aux plaisirs des Reines. Il est pendu la tête en bas, nez et oreilles tranchés (0/1D4 SAN).

Les visiteurs sont conduits à travers les pièces jusqu'à la salle du trône. De chaque côté de la salle, les serviteurs vaquent à leurs occupations ou patientent en attendant les ordres. L'endroit est encombré des objets issus probablement d'innombrables forfaits : mobilier, tapis, vaisselle, etc. Tout est dépareillé et s'empile à profusion. Devant le trône, des vasques laissent échapper des vapeurs d'opium et d'encens qui enfument la pièce.

Puis deux serviteurs écartent des pans de soieries, tandis que le chambellan annonce :

« *Leurs Altesses les Reines de Zaoshou !* »

Mais les investigateurs se trouvent visiblement devant une seule personne.

Face aux Reines de Zaoshou

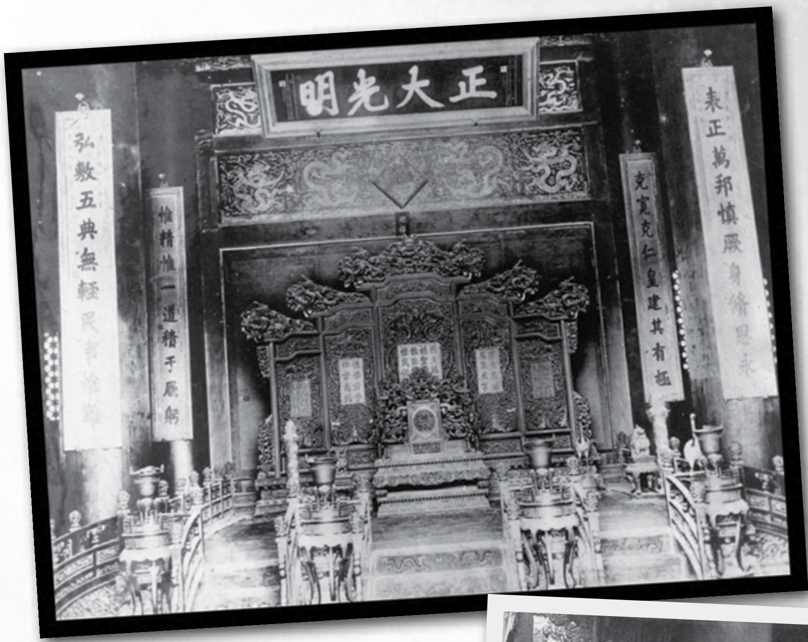
Conseil au Gardien

La rencontre avec les reines siamoises se fait en deux temps.

Tout d'abord, la reine humaine se dévoile et l'investigateur peut échanger avec elle. Il s'agit de créer un sentiment de malaise, car le chambellan, et tous les autres ont toujours annoncé des reines siamoises, mais l'investigateur ne rencontre que l'une d'entre elles. Où est l'autre ?

Dans un second temps, la reine Shen De se dévoile, dans son réservoir d'eau saumâtre. Son corps formant un angle contre nature avec sa sœur humaine. Elle est en train de dévorer l'esclave acheté la veille sur le port.

Personne dans l'île n'a prévenu les investigateurs que les Reines sont d'authentiques siamoises, car, pour cette population superstitieuse, cela porte malheur et attire le mauvais œil sur la maison.





Lorsqu'ils ont quitté Paris, les investigateurs avaient pour objectif de trouver Agaï Chen pour le prévenir des intentions de Sayk Fong Lee et l'aider à échapper à l'emprise du sorcier mandchou. Depuis, les nombreux évènements et obstacles auxquels ils ont été confrontés, ils ont peut-être modifié leurs intentions, pour eux-mêmes ou vis-à-vis des différentes factions.

Face aux Reines de Zaoshou, l'investigateur doit se montrer respectueux, mais ferme. Les Reines préfèrent discuter avec des esprits forts, cela renforce leur vanité et leur donne de la face.

À ce niveau de l'intrigue, l'investigateur peut avoir élaboré des plans et vouloir proposer tous types d'échanges ou solliciter toutes sortes de faveurs. Voici de quoi guider le Gardien :

- Il veut parler à Agaï Chen. Dans ce cas, voir le paragraphe suivant intitulé *Agaï Chen, le Maître Tatoueur*.
- Il demande l'autorisation de se rendre dans les écoles et souhaite une escorte. Les Reines peuvent prêter quatre hommes, mais en échange, elles veulent un flacon des encres de la Source.
- Il souhaite quitter l'île et réclame un bateau. C'est possible, mais il faut d'abord ramener un flacon des encres de la Source.

Toute autre demande fera l'objet d'une négociation, semblable à celle qui suit…

Agaï Chen, le Maître Tatoueur

Avant de répondre à la demande de l'investigateur, les reines siamoises tentent de tirer parti de la situation :

« *Le Maître Tatoueur est très demandé. Combien êtes-vous prêt à offrir pour le voir ?* »



Agaï Chen

Le Maître Tatoueur

Cet homme de 70 ans est petit et trapu. Il porte des lunettes sur un visage plissé par la concentration. Il a les mains agiles d'un calligraphe de la peau et ne tremble jamais. La maladie l'a terriblement affaibli et il met ses dernières forces à tenter de l'éradiquer.

Historique

Agaï Chen est une vieille connaissance de Sayk Fong Lee. Avant que le sorcier ne devienne un génie du mal, le maître tatoueur lui a appris les secrets des tatouages magiques et révélé les pouvoirs de la Source des Encres. Mais Agaï Chen a préféré disparaître avant de devenir un sbire du Mandchou, dont il ne partage pas les ambitions.

Il y a peu de temps, il a réalisé le tatouage d'une Porte des Ombres sur le torse de Louis Lonsdale afin que les Chinois de Paris puissent dissimuler le Necronomicon. Mais depuis, il a contracté la peste et s'est vu contraint à l'exil sur Zaoshou. Là, il a enseigné son savoir aux artisans tatoueurs avant d'entrer au service des Reines, pour qui il a réalisé un tatouage d'opium contre la douleur.

Le mensonge de Guang Ying

Pour les investigateurs, Agaï Chen est le grand-père de Liu Chen, enlevée par Sayk Fong Lee pour forcer le maître tatoueur à réaliser le Tatouage Suprême. C'est faux. Le vieil aveugle a utilisé ce mensonge et envoyé les investigateurs à la recherche d'Agaï Chen pour qu'ils le trouvent avant Sayk Fong Lee et le préviennent afin qu'il se cache.

Notons que, parmi les personnages rencontrés par les investigateurs jusqu'à présent, aucun n'a jamais confirmé ou démenti l'existence de sa petite-fille. Mais qui s'intéresse aux histoires de failles d'un vieillard ?

Motivations

Agaï Chen veut guérir de la peste. Sans cela, il suivrait certainement les investigateurs et resterait hors de portée de Sayk Fong Lee. Mais le sorcier mandchou est le seul homme au monde à lui proposer un moyen de guérison : payer l'Écorcheur Céleste avec une Pièce de Fortune.

Dans ces conditions, il fera tout pour rejoindre Sayk Fong Lee : mentir aux investigateurs, changer de camp, préserver les Pièces de Fortune, etc.

En revanche, selon l'évolution de l'histoire, il est possible que des investigateurs habiles se retrouvent en possession des Pièces de Fortune et de la connaissance pour solliciter l'Écorcheur Céleste. Dans ce cas, il peut échanger son savoir contre une guérison.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 3.

Caractéristiques

Points de Vie : 9

Impact : 0

Carrure : 0

Mouvement : 4

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	75 % (37/15)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	25 % (12/5)

Tatouage	75 % (37/15)
Mythe de Cthulhu	25 % (12/5)
Langues (chinois)	50 % (25/10)
Langues (anglais)	50 % (25/10)
Langues (français)	50 % (25/10)

Personnalité

Tourmenté, hésitant, résigné

Tatouages

Le maître tatoueur a conservé pour son usage personnel des tatouages aux pouvoirs étranges :

- **Les détours retardent la maladie**. Le tatouage ressemble aux détours d'une rivière entre des montagnes chinoises. Il permet de ralentir les effets de la peste, en attendant de trouver les moyens d'une guérison.
- **L'Écaille du Dragon.** Ce tatouage en forme d'écaille donne une protection de 2 points d'armure à son porteur.
- **La Goule Combattante.** Ce tatouage représente une déchiqueteuse en armure de peau. C'est le dernier recours d'Agaï Chen pour défendre sa vie. Il peut donner vie à la goule en arrachant le lambeau de peau sur lequel elle est tracée, soit environ une vingtaine de centimètres. La blessure cause 1 point de dégâts et 1 dé de malus. Le tatouage jeté sur le sol s'anime pour devenir une créature de taille humaine, qui attaque aussitôt son plus proche adversaire (même son lanceur).

Caractéristiques de La Goule Combattante :

Points de Vie : 10

Combat

Attaques par round : 1

Options de Combat rapproché : la goule combattante tentera de mordre son adversaire.

Combat rapproché 50 % (25/10), 1D6 points de dégât

Protection

Armure en cuir : 2 points

Perte de Santé Mentale

1/1D6

Agaï Chen s'est tatoué quatre Goules Combattantes, qui lui causent parfois de terribles démangeaisons, comme si les créatures voulaient être arrachées et libérées.

Il n'est pas marqué du Sceau du Dragon.

La négociation peut tourner autour d'un paiement en or, objets précieux, artefacts, renseignements, ou dévier vers les fantasmes obscènes de Kouei-Li. Dans ce dernier cas, il est difficile de ne pas froisser la susceptibilité des Reines et elles le savent très bien.

La discussion ne s'éternise pas, car l'enjeu n'est pas vital pour les Reines. Elles s'amusent de voir un Occidental se débattre au milieu de tractations qui le dépassent, du moins le croient-elles.

Dès qu'un accord est conclu, les Reines ordonnent qu'on aille chercher Agaï Chen. On ramène le vieil homme, protégé par deux soldats japonais du détachement.

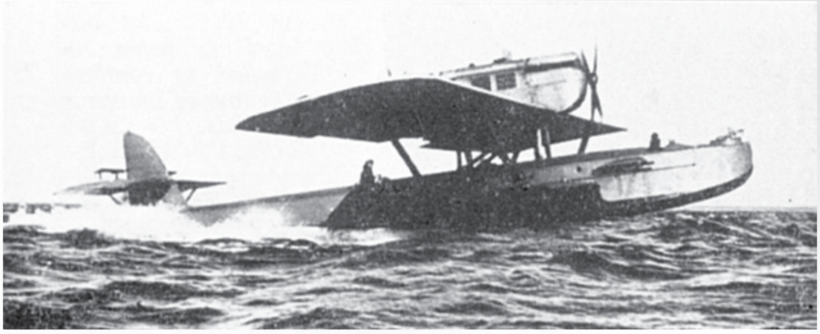
« *Voici le Maître Tatoueur Agaï Chen. Le capitaine japonais Oda Sadao vient de nous l'acheter pour une Pièce de Fortune. Il va quitter Zaoshou dans quelques heures et se mettre au service de Sayk Fong Lee, qui pourra soigner sa maladie en échange de ses services.* »

Quel que soit l'accord qui vient d'être conclu avec les Reines, elles annoncent clairement la nature de l'échange avec les Japonais. Cette posture a pour objectif de faire perdre la face à l'investigateur. D'ailleurs, la transaction n'incluait aucune clause de confidentialité de la part des Japonais, et les reines siamoises se félicitent de pouvoir exposer les plans de l'envahisseur devant un Occidental, même si elles estiment qu'il est incapable de saisir la portée de ces révélations.

L'investigateur peut discuter avec Agaï Chen et tenter de le convaincre de ne pas rejoindre Sayk Fong Lee.

Important : Agaï Chen risque sa propre vie. Si l'investigateur lui révèle que Sayk Fong Lee détient sa petite-fille, il se rend immédiatement compte que l'Occidental se trompe, mais ignore encore pour quelle raison. Il ne le contredit donc pas sur sa relation parentale avec Liu Chen et joue le jeu. Son objectif est toujours de rejoindre le sorcier mandchou.

Cependant, l'investigateur peut faire un test de *Psychologie*, pour se rendre compte que « *la menace sur Liu-Chen trouble le vieil homme, mais pas comme il pouvait s'y attendre* ». Impossible d'en savoir plus pour le moment.



Le départ d'Agaï Chen

Durant la discussion avec Agaï Chen, le capitaine Oda Sadao se présente au palais escorté de son détachement. Si l'investigateur a trouvé un moyen de retarder l'entrevue des Japonais avec les Reines, il n'a fait que renforcer les certitudes de l'officier de s'acquitter de sa mission au plus vite et de quitter les lieux.

Le détachement se présente devant les Reines, en présence du chambellan. La présence de l'investigateur surprend le Japonais, mais il n'exige pas qu'il parte. Il conclut la transaction immédiatement en sortant une Pièce de Fortune de sa poche. Il la remet au chambellan qui la présente aux Reines.

D'un signe de tête, Agaï Chen rejoint le groupe et tout le détachement quitte le palais. Il traverse le village en direction de l'hydravion.

- Si aucun obstacle n'a été imaginé pour empêcher l'avion de partir, l'engin quitte l'île de la Souffrance après que les préparatifs de vols sont achevés. Direction Harbin, où il est attendu par Sayk Fong Lee et pourra se poser sans encombre.
- Si l'hydravion est incapable de décoller, le détachement prévient la marine par radio et sera évacué par bateau lors de l'attaque de la marine japonaise.

Les écoles semi-immergées

Les raisons de les trouver

Note au Gardien

Les investigateurs sont dispersés et cet épisode peut intervenir après l'arrivée de la flotte de Serpent Jaune ou à divers moments durant l'histoire.

Les investigateurs peuvent se rendre dans cette zone pour plusieurs raisons :

- Un message du Marchand Ambulant leur a indiqué que l'Empereur Jaune se drapait dans la Carte des Portails. Les habitants de l'île savent qu'il existe une statue de l'Empereur dans les écoles. Cet indice peut lancer les investigateurs dans cette direction.
- Ils recherchent la Source des Encres, peut-être parce qu'ils ont récupéré le Brûloir de Hu Feng, capable de faire couler la Source des Encres, avec lesquelles Agaï Chen peut réaliser des tatouages magiques.
- Ils peuvent également avoir appris que des Shen De circulent dans cet endroit.





Se rendre jusqu'aux écoles

Les investigateurs peuvent apprendre l'emplacement des écoles semi-immergées en interrogeant les habitants de l'Île. Ils peuvent également avoir été informés de l'emplacement par Guang Ying, Qian Lan, ou tout simplement suivre une procession religieuse allant rendre hommage à l'Empereur Jaune.

Si les investigateurs n'ont pas encore eu la possibilité d'explorer l'île, cette traversée est pour eux l'occasion de confirmer que les habitants vivent dans le plus grand dénuement. Aucun soin, aucune hygiène, les malheureux se regroupent dans des cabanes de planches et de branches. Les animaux ont disparu, tous dévorés depuis longtemps. Les pestiférés ne doivent leur subsistance qu'à la mer et à la cueillette, quand la saison s'y prête. Quel condamné à mort irait planter des graines pour les récolter dans plusieurs mois ? Sinon celles du pavot…

Selon qu'ils s'y rendent à pied à travers l'île ou en bateau par la mer, les investigateurs peuvent avoir affaire à divers évènements :



- En passant à proximité d'une cabane isolée, les investigateurs peuvent surprendre un Shen De en train de dérober le corps d'un homme décédé. Le Shen De plonge en mer pour disparaître, mais cette scène rappelle aux Occidentaux que l'on brûle les morts pour empêcher les Poissons qui Marchent de s'emparer des corps. On ignore toujours pour quelle raison (cf. *L'Arcane immergé*, p. 46).
- En mer, les investigateurs peuvent apercevoir des silhouettes de navire de guerre dans le lointain. Cet évènement rappelle que la guerre est déclenchée entre le Japon et la Chine.

Si la flotte de Serpent Jaune est arrivée, les investigateurs peuvent également explorer cet endroit en jonque, éventuellement accompagnés d'une escorte de pirates armés.

La ville noyée

Sur place, les visiteurs découvrent une ville fantôme dont les ruelles sont noyées sous les eaux. Malgré l'ancienneté de l'inondation, on peut observer que la robustesse des bâtiments de pierres les a fait résister aux infiltrations et à la corrosion de l'eau de mer. La catastrophe déclenchée par la magie des Gardiens n'a pas abattu la cité, mais a détruit la plupart de leurs secrets : livres, rouleaux, etc.

Une eau sombre circule entre les bâtiments. Elle monte et descend aux grès des marées, sans jamais disparaître totalement. Les ruelles inondées sont devenues le refuge d'animaux de toutes sortes : serpent de vase, banc de carpes blanchâtres, insectes, silures et d'autres inidentifiables. Le sel a tué les plantes. Les arbres morts décharnés tendent leur bras noirs vers un ciel chargé de nuages bas.

Pour se rendre jusqu'à la statue de l'Empereur Jaune, les processions utilisent des barques qu'elles tirent hors de l'eau le reste du temps. Elles sont sous la surveillance d'un groupe de malades qui tirent de cette tâche un léger mieux-être : quelques pipes d'opium et de l'alcool.

Il est donc possible de leur acheter une embarcation pour s'aventurer dans le dédale.

L'embarcation des investigateurs glisse silencieusement sur les eaux sombres. Elle passe sous des ponts branlants, longe des murs menaçants et s'écarte de troncs pourrissants. Le pilote plonge sans relâche sa perche au fond du canal et l'enfonce dans une épaisse couche de vase. Il règne un silence de mort et une odeur de charogne. De temps en temps, l'eau s'agite et une onde s'éloigne pour disparaître sous un talus, sans qu'on sache de quoi il s'agissait.

Le temple de l'Empereur Jaune

Après plusieurs détours sur les canaux, les investigateurs peuvent identifier un large bâtiment à fleur d'eau. Il s'agit des anciennes écoles semi-immergées, leur destination. Dans le déroulé qui suit, nous allons considérer que les investigateurs accostent au sud de la carte. Leur barque s'arrête sur une large volée de marches noyées sous les eaux. Pour continuer, les investigateurs doivent progresser dans 50 cm d'une eau boueuse.

Le plan des écoles

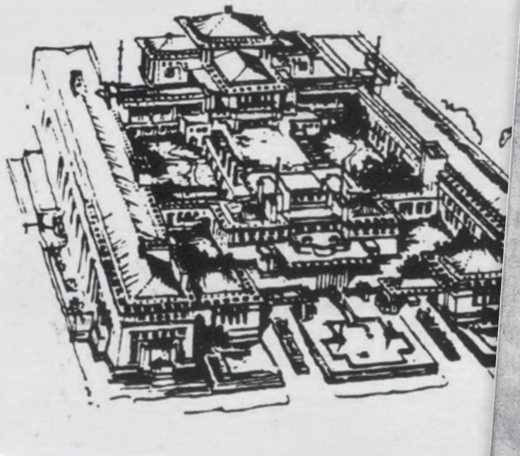
L'école est isolée sur une île en partie immergée (extrémité sud-ouest sur le plan de Zaoshou). Les investigateurs peuvent donc arriver du côté qu'ils souhaitent.

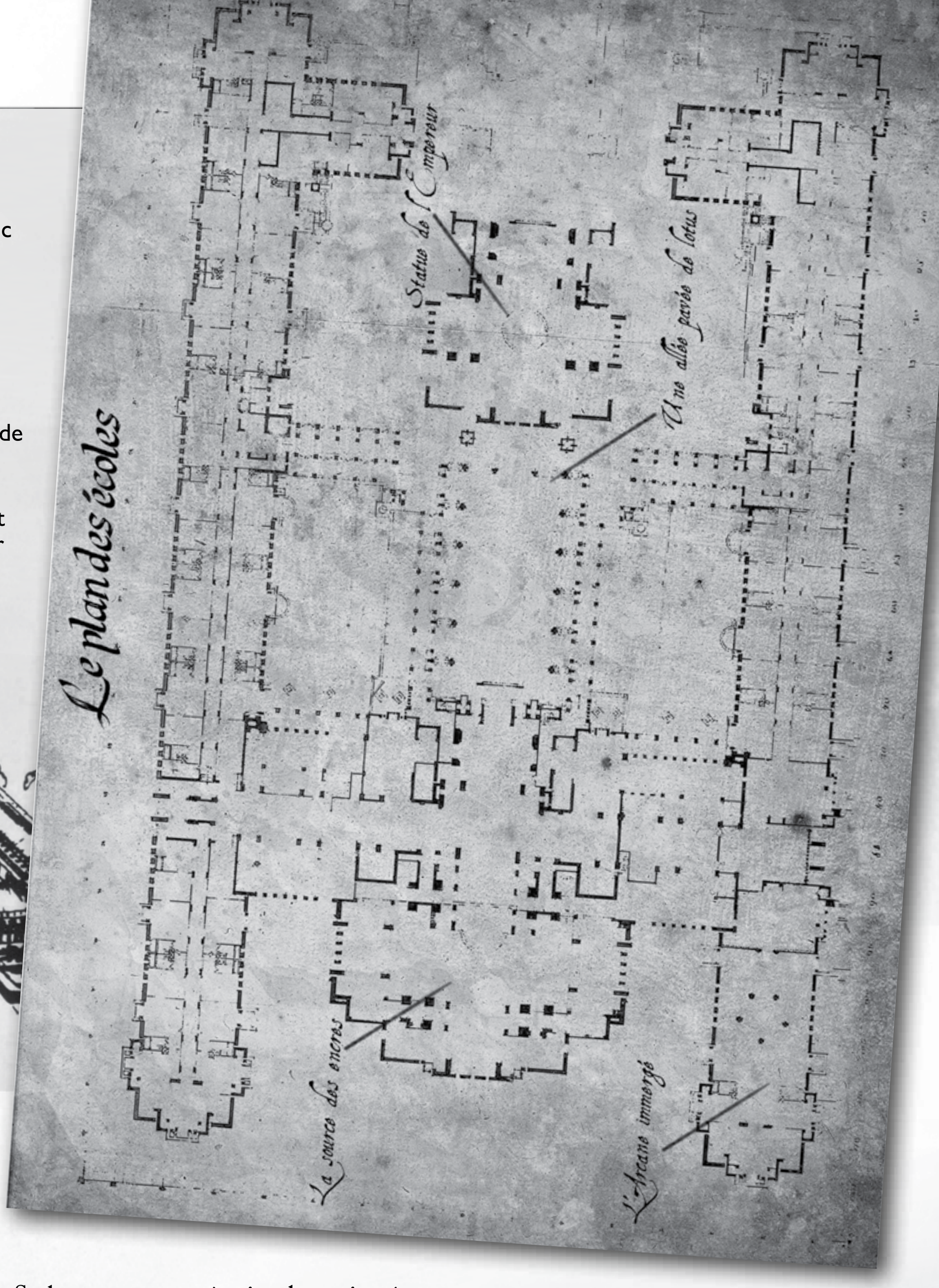
Les bâtiments centraux incluent la statue de l'Empereur Jaune, l'allée pavée de lotus qui conduit aux salles du nord, et les salles qui abritent la Source des Encres, tout au nord.

Tous ces bâtiments centraux sont surélevés de 50 cm par rapport aux blocs est et ouest.

Le sol de tous les bâtiments centraux est recouvert de 50 cm d'eau vaseuse, ce qui fait qu'il faut descendre dans 1 mètre d'eau pour explorer le reste des écoles.

Rappel : Master Tang possède le plan des écoles.





La statue de l'Empereur Jaune trône dans un large bâtiment situé au cœur des écoles (elle se situe exactement dans le cercle au centre du plan). Solennel et bienveillant, le personnage n'a pas subi les assauts du temps. Il est vêtu d'une toge jaunâtre d'aspect répugnant. On peut deviner la vermine grouiller sur le tissu et sentir la décomposition des mousses dont sont envahis les plis.

C'est probablement cet aspect miséreux, additionné à une crainte superstitieuse de s'en prendre à ce personnage, qui a convaincu les Shen De de chercher ailleurs les secrets des Gardiens.

Il faut rapprocher cette découverte du message du Marchand Ambulant : « *L'Empereur Jaune de Zaoshou se drape dans la carte des portails* ». Il n'y a aucun danger à s'approcher et à retirer le tissu. Vermines et pourritures glissent sur la toile et tombent sur le sol en un amas répugnant. Les investigateurs peuvent alors découvrir que le vêtement n'est absolument pas abîmé par les années ou les intempéries. Sa couleur et sa texture laissent simplement croire qu'il va tomber en lambeaux.

Il mesure 2 mètres carrés et représente un planisphère annoté de signes chinois.

C'est la Carte des Portails.

Sa lecture en est très simple, mais nécessite une grande attention. Parmi les idéogrammes et autres symboles ornant la toile, un test d'*Intelligence* réussi permet de repérer des motifs représentant des passages entre l'ombre et la lumière. Pour trouver ces motifs, il faut « lire » la toile pendant plus d'une heure. Voici précisément ce que peut découvrir un investigateur :

- Un Portail des Ombres se trouve non loin d'ici. Il s'agit du portail caché dans la jonque parmi la flotte de Serpent Jaune. Il se dirige vers Zaoshou, et dans ce cas sa représentation se déplace sur la carte ! (0/1 SAN), ou s'y trouve peut-être déjà.
- Un autre Portail des Ombres se trouve au centre de la Mandchourie. Il s'agit du tatouage pectoral que Sayk Fong Lee a volé sur le corps de Louis Lonsdale. Il se trouve en ce moment à Harbin.



Important : ce dernier indice est essentiel à la poursuite de l'aventure. En effet, les investigateurs sont maintenant capables de localiser les Portails des Ombres et peut-être l'endroit où se trouve Sayk Fong Lee.

L'Arcane immergé

Les investigateurs ont deux moyens de découvrir l'existence de cet Arcane des Suppliciés :

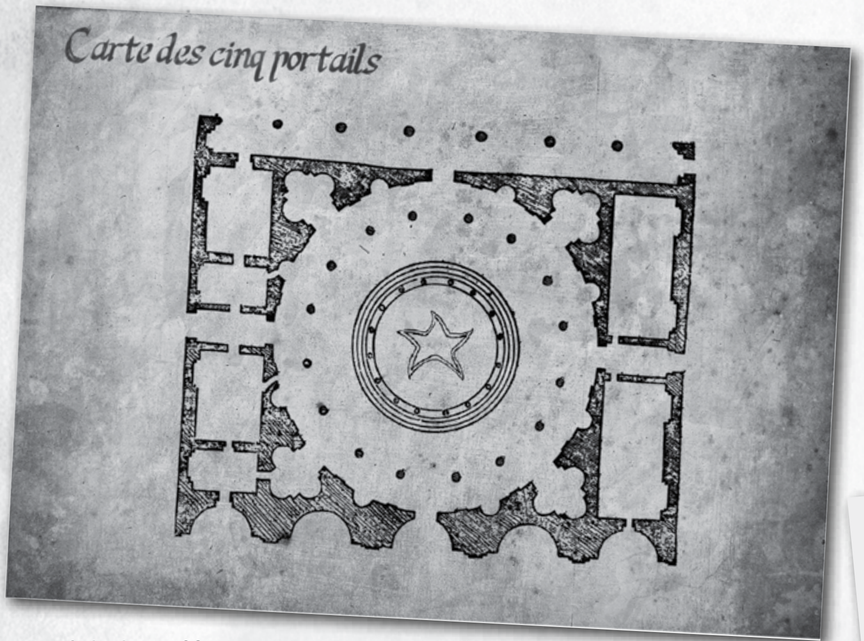
- S'ils possèdent la carte des écoles (initialement en possession de Master Tang), ils peuvent être interpellés par la disposition en cercle des cinq points dans la salle nord-ouest.
- En explorant les écoles, ils découvrent par hasard l'existence de cette salle. Le cas échéant, le Gardien peut mettre en scène un Shen De qui observe les intrus et se fait repérer en fuyant en direction de l'Arcane.

Pour s'approcher de l'Arcane, les investigateurs doivent progresser dans un mètre d'eau de mer. Les couloirs sombres résonnent des clapotis de l'eau contre les murs de salles emplies de vase et d'immondices. Par moments, on entend un genre de plainte résonner dans les passages, mais il est impossible de déterminer son origine, sinon qu'elle semble venir de l'endroit vers lequel se dirigent les investigateurs.

L'Arcane immergé est formé de cinq stèles circulaires de marbre. Sur chacune d'elle, les investigateurs peuvent reconnaître la sordide mise en scène déjà observée à Paris et Dairen. Cinq corps humains subissent les cinq supplices de l'Arcane ! Quatre sont morts et sont dans un état avancé de décomposition. Le cinquième est mourant et fait s'élever une plainte. Il meurt en soufflant ces derniers mots « Shen De ! Shen De ! »

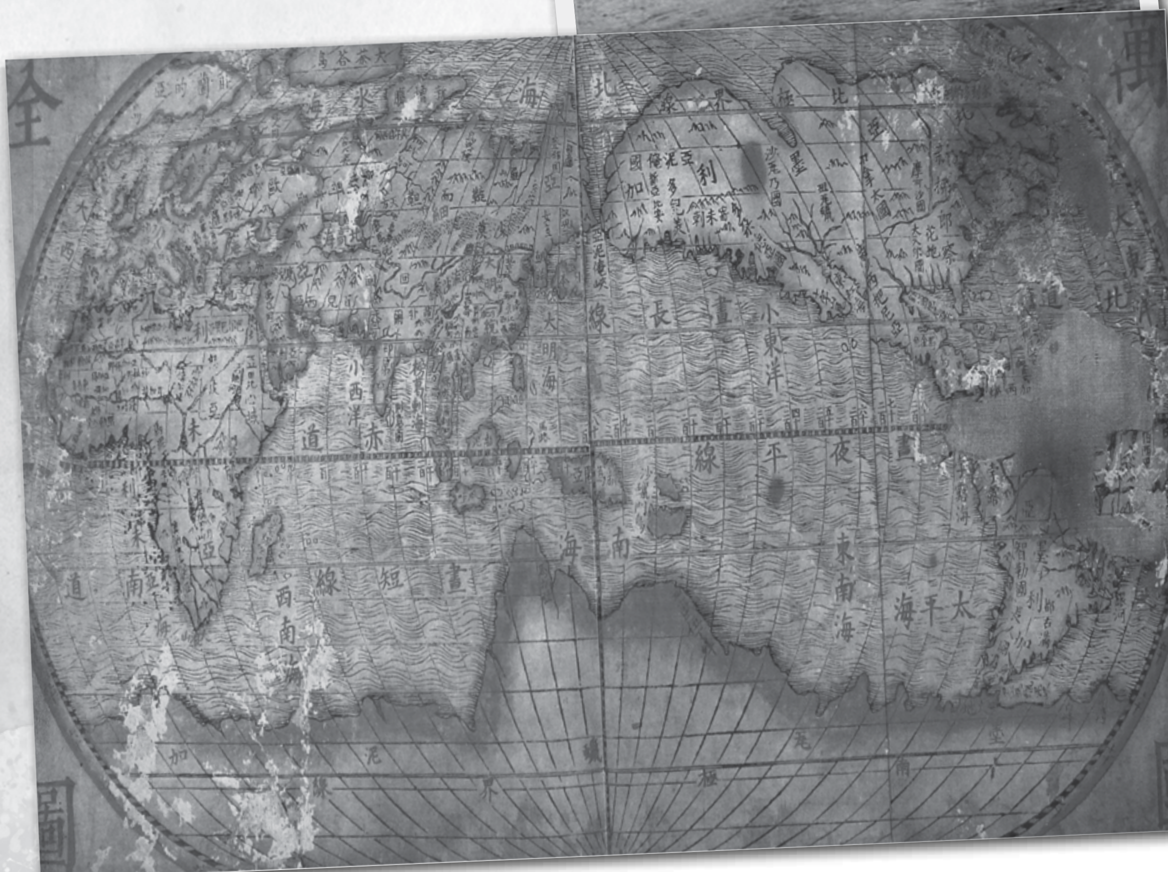
Un test réussi de *Médecine* (ou *Premiers Soins*, ou *Trouver Objet Caché*) permet de se rendre compte que les épaules et les bras du malheureux sont étrangement mutilés. Comme si on lui avait ôté des lambeaux de peau.

Cet indice est à rapprocher des craintes des villageois sur les Shen De qui enlèvent les cadavres : les Poissons qui Marchent dérobent les tatouages de leurs victimes ! Les investigateurs captifs du camp de prisonniers de Bayuquan ont déjà vu réaliser ce prélèvement.



Aide de jeu 02
La Carte des Portails





La Carte des Portails

Cette illustration est une carte authentique réalisée par les Jésuites en Chine.

La Carte des Portails fait donc le lien avec « La piste des moines chrétiens », suivie par les investigateurs depuis Paris, Rome et Bagdad. Elle se poursuit à Harbin.

Note au Gardien

Les Shen De sont sur le point de réussir à activer l'Arcane des Cinq Supplices. Ils prélèvent les tatouages pour tenter de les greffer sur leur propre corps et ainsi bénéficier de certains pouvoirs magiques. C'est également ce que tentera de faire Sayk Fong Lee dans le tout dernier épisode de cette campagne, en demandant à l'Écorcheur Céleste de lui greffer le Tatouage Suprême !

D'ordinaire, les Shen De rôdent dans les parages. Il est possible d'en croiser quelques-uns (à discrétion du Gardien, mais l'objectif n'est pas d'organiser une bataille rangée). Rappelons que la plupart d'entre eux ont reçu l'ordre de rechercher Tsatoba.

En revanche, lorsque la marine japonaise attaquera l'île, les Shen De n'hésiteront pas à sortir au grand jour. Mieux vaudra quitter l'île à ce moment-là !

La Source des Encres

La découverte de la Source des Encres doit être une révélation. La Source est en fait une créature du Mythe, dont seul le pendentif de Hu Feng peut faire couler les encres.

Pour trouver la Source des Encres, on peut se référer au message du Marchand Ambulant « *Une allée pavée de lotus conduit à la source des encres.* » L'allée située au nord du temple de l'Empereur Jaune est couverte de lotus des mangroves et conduit effectivement à la Source des Encres.

La Source est enfermée dans une cage aux barreaux de pierre. La créature est tapie sur les eaux et attend que des proies passent à portée. Si un humain ou un Shen De s'approche, elle jaillit tout à coup et tente de saisir sa proie en passant une pince entre les barreaux.



Shen De

Les Poissons qui Marchent

Les Shen De de ces eaux sont de la même espèce que celle rencontrée à Dairen : courtauds et légèrement voûtés vers l'avant. La peau blanchâtre, voire transparente et qui peut laisser voir les chairs ou les entrailles.

Objectifs

Parmi ceux qui vivent ici, quelques leaders rendent compte de leurs découvertes à l'Océan Noir et à Tsatoba, auxquels ils obéissent. Ils ont ordre de dérober des tatouages pour tenter des greffes sur d'autres individus et tentent de reconstituer l'Arcane des Cinq Supplices, comme les investigateurs ont déjà pu s'en apercevoir dans leur repaire de Dairen.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	65
POU	85
CON	90
APP	55
ÉDU	50
TAI	65
INT	70

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8/10 en nageant
Points de Magie : 17

Combat

Attaque par round 1

Options de combat rapproché : Ils manient des armes, comme les humains, mais il peuvent aussi mordre ou griffer, si besoin.

Combat rapproché 75 % (37/15), 1D6 + 1D4 points de dégâts

Combat rapproché (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Combat rapproché (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 25 % (12/5)

Protection

1 point d'armure (peau et écailles)

Quand ils sont en mer ou isolés, ils portent des plastrons et des jambières en cuir de poisson, leur apportant 2 points d'armure.

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Dévoués, acharnés, sacrificiels

Aucun d'eux n'a jamais été marqué du Sceau du Dragon.

Si cela devait arriver, il serait immédiatement tué par ses semblables.

La légende de l'Empereur Jaune - Huangdi

Les Chinois considèrent l'Empereur Jaune comme le fondateur de leur civilisation. Dans certains récits, il possède quatre têtes afin de pouvoir surveiller les quatre points cardinaux et habite au sommet d'une montagne située au centre du monde. Il s'oppose à Chiyou, un dieu de la guerre, qui tenta d'empêcher le soleil de se lever afin de plonger le monde dans une perpétuelle obscurité. Meï Fang ou lady Maïni peuvent informer les investigateurs de cette légende.

Dans notre histoire, la dualité entre l'ombre et la lumière est effectivement exploitée, mais ne fait pas intervenir l'Empereur. Par ailleurs, pour certains investigateurs aguerris, la notion « d'Empereur Jaune » peut faire référence à Hastur, « Le Roi en Jaune ». Ceci permet de semer le doute et de laisser au Gardien le soin d'établir un lien s'il le souhaite.



La Source des Encres

Une créature des mers de Chine

« Le bas du corps de cette créature disparaissait dans la mer, mais la partie qui s'était extraite des algues avait suffi à faire fuir les marins qui m'accompagnaient. Ses mandibules de crustacés s'agitaient avec frénésie, tandis que ses petits yeux noirs m'observaient. Elle manqua de me saisir avec l'une de ses pinces. Sous le choc, je perdis l'équilibre et tombait au fond de mon bateau. Je fus aussitôt recouvert d'algues que son geste avait emportées de la mer. Je pense que je dois la vie à ce camouflage providentiel. »

Howard E. Jordan. *L'Arcane de Jade*.

La Source des Encres est un monstre marin rôdant dans les mers d'algues d'Extrême-Orient. Elle se nourrit de tout ce qui passe à sa portée et peut même dévorer sa progéniture. C'est probablement pour cette raison que ce prédateur n'a pas envahi les mers du globe.

Comme les crustacés, elle est recouverte d'un genre de carapace de cartilage, abritant ses organes internes. Sa captivité l'a fait recouvrir d'algues et de mollusques. Lorsqu'elle se tapit sur les eaux, on n'aperçoit qu'un monticule de végétaux verdâtres.

Elle possède deux pinces capables de bloquer un homme pour le porter à sa bouche munie de mandibules, qui déchiquettent ses proies avant de les engloutir. Mais ce monstre marin est longtemps resté prisonnier de sa cage. Il n'a pas la vigueur qu'il devrait avoir s'il était rencontré en haute mer. C'est en partie la raison pour laquelle les personnages devraient survivre à sa rencontre.

Collecter les encres

Comme certaines créatures marines, celle-ci est capable de former un nuage d'encre contre ses proies. Mais à la différence de certaines encres inoffensives, celles-ci sont éjectées brutalement de son épiderme et brûlent comme de l'acide. Seul un traitement spécial permet de rendre ces teintures propres aux tatouages.

Il est donc très difficile d'obtenir des encres, qui proviennent pour partie du sang de l'animal, mais qui jaillissent par sa peau. Elles ne sont pas contenues dans une poche que l'on pourrait prélever. Le pouvoir du Brûloir de Hu Feng est bien de faire « couler » la Source des Encres, afin que les hommes puissent les collecter (la même fonction permet d'affronter les créatures dans l'Empire des Ombres).

L'ombre de Guang Ying peut indiquer aux investigateurs comment utiliser le Brûloir de Hu Feng pour collecter les encres :

- Faire brûler de la graisse de maigre bête de la nuit dans le brûloir.
- Se placer face à la créature en brandissant le brûloir.
- Prononcer le sortilège (si l'investigateur a entendu les mots du sortilège dans le Rêve d'Opium, le Gardien fait en sorte que Guang Ying les ignore).

Les mots du sortilège sont « *Hu Feng fhtagn Cthulhu.* »

Un trait de lumière verdâtre frappe alors la créature. Elle projette ses encres pour se défendre, mais celles-ci ne sont plus acides et peuvent être collectées.

Le Brûloir de Hu Feng draine alors 2 points de POU à son porteur (ainsi que 2 points de SAN).

Caractéristiques

FOR	35
DEX	09
POU	16
CON	25
TAI	80
INT	08

Points de Vie : 52
Impact : +6D6
Carrure : +7
Mouvement : 7

Combat

Attaque par round 1

Options de combat rapproché : Elle possède deux pinces capables de saisir un homme pour le porter à sa bouche munie de mandibules, qui déchiquettent ses proies avant de les engloutir.

Saisir (manœuvre), permet de porter une victime d'une carrure égale ou inférieure jusqu'à sa bouche.

Combat rapproché (déchiqueter avec sa bouche) 25 % (12/5), 2D4 points de dégâts.

Jet d'encre à 20 mètres : 50 % (25/10) – 1D4 points de dégâts par tour pendant 3 tours.

Protection

Carapace naturelle, la plupart du temps recouverte d'algues ou de coquillages. 7 points.

Perte de Santé Mentale

1/1D6

Si les investigateurs possèdent le pendentif de Hu Feng et savent s'en servir, ils peuvent tenter de prélever des encres. Chaque tentative permet d'extraire « 1 flacon » d'encre. C'est ce qu'attendent les Reines de Zaoshou.

Note au Gardien

Le flou est volontairement entretenu autour des quantités d'encre nécessaires pour réaliser des tatouages. Un flacon ? Deux ? Davantage ? Tout dépend des traitements que les encres doivent subir. Seul Agaï Chen connaît les dosages, mais il garde ses secrets pour lui.

Note au Gardien

Les Shen De ont les mêmes difficultés pour se procurer des encres. C'est la raison pour laquelle ils s'étaient mis à la recherche du tombeau de Guang Ying, qui abritait le Brûloir de Hu Feng.

En finir avec Zaoshou

À ce moment de l'histoire, il est possible que les investigateurs aient atteint leurs objectifs et découvert les secrets de Zaoshou. Selon les moyens dont ils disposent (jonque, alliés, etc.), ils peuvent envisager de quitter cet endroit.

Le Gardien lance alors l'attaque de la marine japonaise. C'est une façon de montrer que l'histoire est en marche autour d'eux et le moyen de leur faire envisager de fuir par l'Empire des Ombres.

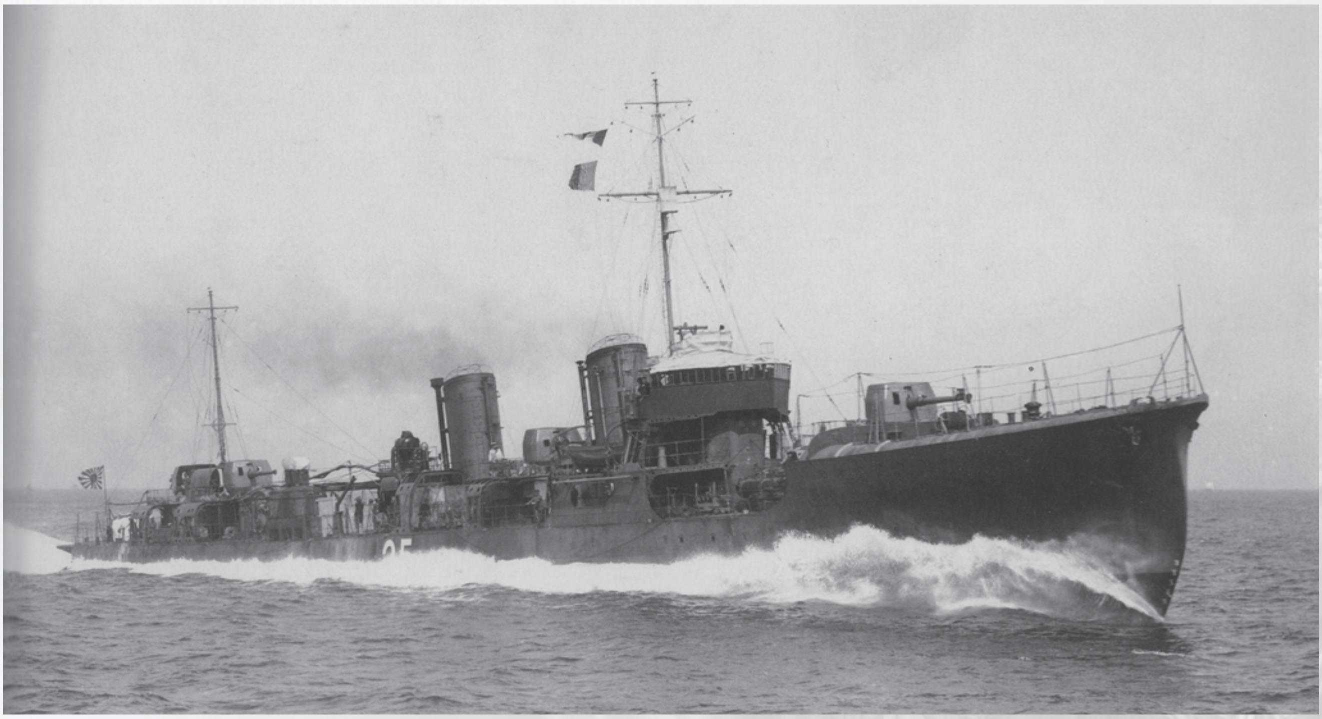
La marine japonaise attaque

Cet épisode doit intervenir après l'arrivée de la flotte de Serpent Jaune dans la baie des jonques :

- Tout d'abord, parce qu'il est préférable pour l'histoire, et la conduite de la partie par le Gardien, que les investigateurs soient à nouveau réunis.
- Ensuite parce qu'il est possible que l'investigateur solitaire ne soit pas parvenu à explorer tous les lieux importants de cet endroit. Un peu d'aide est la bienvenue. Dans ce cas, l'attaque de la marine peut intervenir un peu plus tard, à discrétion du Gardien.
- Enfin parce que l'une des jonques de la flotte contient un Portail des Ombres et que le climax qui va suivre va tout faire pour pousser tous les investigateurs et leurs alliés à fuir l'agression en disparaissant dans l'Empire des Ombres !

Il faut surtout donner de bonnes raisons à la marine japonaise pour détourner des navires de guerre et des troupes de la conquête de la Mandchourie pour attaquer cette île :

- La recherche de Serpent Jaune reste un objectif officiel du gouverneur de la péninsule. Les Shen De de l'Océan Noir infiltrés dans la marine peuvent invoquer ce prétexte auprès de Tokyo pour justifier l'envoi de navires sur place. Ils peuvent également vouloir neutraliser ou contrôler le trafic d'opium dans le golfe.



• L'Océan Noir recherche toujours Tsatoba. Les Shen De sont parvenus à retrouver la trace de l'officier japonais, embarqué à bord de la flotte de Serpent Jaune. Ils font donc d'une pierre deux coups avec le point précédent.

• De plus, cette prise de contrôle peut permettre aux Shen De d'achever sereinement le pillage des secrets des anciennes écoles et surtout, de déployer une nouvelle colonie de Poissons qui Marchent.

Déroulé de l'attaque

Le plan d'attaque ci-dessous présente les éléments principaux du dispositif des Japonais. Le Gardien ajuste selon les réactions des investigateurs :

• Les Japonais ne s'attendent à aucune résistance de la part des habitants de Zaoshou. En revanche, ils estiment que les pirates vendront chèrement leur peau.

• La marine attend le départ de l'hydravion du capitaine Oda Sadao. Il décolle seulement si Agaï Chen se trouve à son bord. Dans le cas contraire et si les investigateurs tentent de s'emparer l'appareil, le détachement ouvre le feu. En outre, le radio de l'hydravion informe les navires japonais des évènements se déroulant dans la baie des jonques.

• Deux navires de guerre de classe Uzuki se placent au nord-est et au sud-ouest de l'Île. Le premier bloque ainsi l'accès à la baie des jonques, tandis que le second permet aux espions Shen De d'intervenir dans les écoles en cas de besoin.



• Aucun bateau japonais n'entre dans la baie des jonques. Le destroyer ouvre le feu sur les jonques pirates.

• Une trentaine de soldats débarquent en chaloupes sur les plages du nord et progressent vers le village. Leur objectif est de prendre le palais et les dépôts d'opium.



• Depuis les eaux, un groupe de Shen De attaque la jonque où se trouve Tsatoba afin de le libérer.

• En moins d'une heure, la garnison japonaise a pris le contrôle du village.



Attitude des protagonistes

Durant ces évènements, le Gardien anime les personnages non joueurs selon les objectifs individuels de chacun. Bien entendu, les négociations peuvent être conduites par les investigateurs. Mais le temps presse. Une heure après le début de l'attaque, les Japonais sont maîtres de l'île.

• Les Shen De attaquent la jonque retenant Tsatoba captif. Quel que soit l'éventuel accord qu'il aurait conclu avec les investigateurs, le shaman préférera suivre ses congénères.

• Serpent Jaune sait que sa flotte est perdue. Il ordonne à ses hommes de fuir dans l'île ou de forcer le blocus en jonque. La plupart d'entre elles n'échapperont pas aux tirs des destroyers et iront par le fond. Le capitaine pirate peut décider de fuir avec les investigateurs.

• Les reines siamoises sont prêtes à toutes les compromissions. Elles peuvent même payer les investigateurs avec leur Pièce de Fortune pour quitter les lieux avec eux.

• Master Tang voit un bon moyen de prendre le contrôle de l'île. Même s'il est au service de l'Océan Noir, il est en mesure de négocier avec les Japonais. Par voie de conséquence, le chambellan se met immédiatement à son service.

• Lady Maïni reste dans son cabaret. La présence de l'Océan Noir est un bon moyen d'en apprendre plus sur les intentions de cette société secrète.

• Qian Lan, Guang Ying et Meï Fang suivent les investigateurs, quelle que soit l'issue qu'ils privilégient.

Fuir Vers l'Empire des Ombres

L'objectif de la scène de l'attaque japonaise est de donner aux investigateurs le sentiment qu'ils sont piégés et que tout est perdu. Leurs éventuels plans s'écroulent, les jonques sont coulées en sortant du port, ils risquent de tomber entre les mains de l'Océan Noir et des



Shen De et surtout il est probablement qu'Agaï Chen ait déjà quitté l'île en hydravion pour rejoindre Sayk Fong Lee.

Pourtant, le scénario leur propose une échappatoire qui doit résonner comme une révélation : ils ont découvert un Portail des Ombres dans la flotte de Serpent Jaune et peut-être la Carte des Portails habillant la statue de l'Empereur Jaune. Forts de ces deux artefacts, ils peuvent boire la graisse des maigres bêtes de la nuit et gagner sur les deux tableaux :

- Échapper aux Japonais.
- Se rendre à l'autre Porte visible sur la carte : celle de Sayk Fong Lee, afin de surprendre le sorcier mandchou dans son repère et peut-être doubler Agaï Chen !
- Enfin, Guang Ying peut rappeler qu'il est encore possible de sauver Liu Chen, la petite-fille d'Agaï Chen. Si les investigateurs peuvent entrer dans le palais, ils peuvent trouver la jeune fille et la tirer des griffes de Sayk Fong Lee. Il ne disposera alors plus de moyen de pression contre le maître tatoueur. Bien sûr c'est toujours un mensonge, mais dans l'esprit du vieil aveugle, si les investigateurs parviennent à emporter Liu Chen, c'est lui qui possédera alors un moyen de pression contre son ennemi : sa propre fille !

Conseil de maîtrise

La fuite dans l'Empire des Ombres est une scène clé de la campagne et le moyen de faire découvrir un univers en principe interdit aux hommes.

Mais le Gardien ne doit pas laisser les investigateurs fuir vers ce monde sans prendre en compte les éléments suivants et quelques précautions :

- Les investigateurs doivent posséder la Carte des Portails. Sans elle, leur fuite dans l'Empire n'a d'ailleurs pas de sens, car ils ignorent où aller.
- Ils peuvent être en possession du Brûloir de Hu Feng. Il était détenu par Tsatoba, mais peut avoir été récupéré par Serpent Jaune. Pour la suite de l'aventure, nous allons considérer que le groupe dispose bien de cet objet.
- Guang Ying ne peut pas boire de graisse. Il quitte sa dépouille pour rejoindre l'Empire des Ombres et les investigateurs peuvent emporter son enveloppe terrestre avec eux.
- Ils peuvent être accompagnés de Qian Lan, Meï Fang et Serpent Jaune, selon la tournure des évènements, voire même des reines siamoises.
- Enfin, il est possible que les investigateurs aient empêché le départ d'Agaï Chen. Celui-ci peut les suivre ou profiter de la présence des soldats pour rejoindre les Japonais. Dans notre récit, nous allons considérer qu'Agaï Chen n'est pas avec les investigateurs.

Conseil de maîtrise

Comme pour le scénario précédent, il peut être pertinent d'interrompre la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Les investigateurs débutent le Rêve d'Opium.
- Ils rencontrent les Reines de Zaoshou, qui se présentent dans toute leur horreur.
- Agaï Chen décide de quitter l'île avec les Japonais.
- Ils découvrent la vérité sur la Source des Encres : c'est une créature enchaînée !

Stoppez votre partie juste après ces descriptifs et soyez assuré que vos joueurs seront très attentifs lors de la reprise…

Climax et révélation

Plusieurs climax et temps forts ponctuent ce scénario en principe individuel :

- Le voyage dans le Rêve d'Opium.
- La rencontre avec les reines siamoises de Zaoshou.
- Le principal temps de fort ce chapitre étant la fuite dans l'Empire des Ombres.

Les principales révélations de ce chapitre sont les suivantes :

- Voir Agaï Chen se ranger aux côtés des Japonais, suite à un accord entre les reines siamoises et Sayk Fong Lee.
- Découvrir que la Source des Encres est une créature du Mythe.
- S'emparer de la Carte des Portails et, par déduction, connaître l'endroit où Sayk Fong Lee conserve le tatouage pectoral de Louis Lonsdale.

En cas de refus

Si les investigateurs ne se résignent pas à entrer dans l'Empire des Ombres à ce moment de l'intrigue, cette décision peut simplement être reportée dans le temps. Le Gardien laisse les investigateurs fuir l'île à leur façon, en attendant qu'ils prennent leur décision à tête reposée.

Le cas échéant, ils peuvent tenter de voler un avion ou croiser à nouveau la route de l'équipage français qui les a conduits de Paris en Mandchourie. Celui-ci accepte de les convoyer jusqu'à Harbin, dans l'intérêt de la France.

Vers la suite de cette aventure

Sayk Fong Lee reste maître du jeu !

Note importante au Gardien

Malgré tout ce que peuvent tenter de faire les investigateurs, Sayk Fong Lee reste en position de force :

• Après son incursion dans l'Empire des Ombres, il possède le Necronomicon, qui abrite le secret du Tatouage Suprême.

• Il sait où trouver l'Écorcheur Céleste. Il a déjà envoyé une expédition japonaise jusqu'en Mongolie pour le chercher.

Quel que soit le sort d'Agaï Chen durant le présent scénario, Sayk Fong Lee est toujours en mesure de devenir Rançonneur de Droit Divin en portant le Tatouage Suprême sur le dos :

- Si Agaï Chen quitte l'île avec les Japonais : il rejoint Sayk Fong Lee à Harbin et se met à son service. C'est le plan prévu par le sorcier.
- Si Agaï Chen meurt, le sorcier peut payer l'Écorcheur Céleste pour le ramener à la vie. Sinon, il peut se mettre en route vers le tombeau du Dernier Rançonneur de la légende afin de lui dérober son tatouage avec l'aide de l'Écorcheur Céleste.
- Si Agaï Chen quitte l'île avec les investigateurs, Sayk Fong Lee peut agir comme s'il était mort. Il peut également compter sur le fait qu'Agaï Chen fera tout pour fausser compagnie aux investigateurs, peut-être avec l'aide de Meï Fang (selon l'attitude des Occidentaux à son égard).

Tous ces éléments d'analyse peuvent être fournis par les divers alliés des investigateurs le cas échéant.

Notons également qu'Agaï Chen peut fuir par le Portail des Ombres avec les investigateurs lors de l'attaque de la marine japonaise. Il peut alors rejoindre le Palais des Seigneurs mandchous puis se mettre au service de Sayk Fong Lee plus tard, pourquoi pas en s'appuyant sur la complicité de Meï Fang, dont la confiance envers le groupe peut avoir été ébranlée.

La seule chose que n'a pas prévue Sayk Fong Lee, c'est l'intervention du Marchand Ambulant, qui viendra chercher la peau de son dos quand le sorcier l'aura ôté de la reliure du Necronomicon. Mais cette révélation sera le point d'orgue du prochain scénario *Le Sacre de Sayk Fong Lee* !

La scène finale…

L'armée japonaise bombarde l'intérieur des terres. Quelques obus tombent dans le village. C'est la panique parmi les habitants et le filet se resserre autour des investigateurs. Les voici face à la Porte des Ombres. À tour de rôle, chacun boit une gorgée de graisse qui lui donne la nausée et semble lui déchirer les yeux. Dehors, les soldats commencent à tirer et on entend les balles siffler dans toutes les directions.

L'instant d'après, les aventuriers disparaissent dans le portail… pour un monde inconnu.

L'aventure se poursuit dans le chapitre intitulé *Le Sacre de Sayk Fong Lee* !





SCÉNARIO

LE SACRE DE SAYK FONG LEE

Empire des Ombres – Palais mandchou – Tatouage Suprême

Investigation	1/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	5/5

Style de jeu : Aventure occulte
Difficulté : Confirmé
Durée estimée : 6-8h
Nbre de joueurs : 5
Type de personnages : tout investigateur
Époque : Septembre 1931

Résumé

Les investigateurs tentent de traverser l'Empire des Ombres afin de surprendre Sayk Fong Lee dans son palais de Harbin. Il leur faut pour cela trouver un mystérieux compas, seul capable de leur indiquer la direction du portail qu'ils recherchent.

Ils croisent une troupe d'artistes itinérants qui vont dans la même direction et qui leur proposent de rejoindre leur caravane par sécurité. Mais cette compagnie n'est qu'un leurre qui dissimule l'escorte d'un haut personnage de l'Empire : l'Écorcheur Céleste !

En route, ils rencontrent l'ombre du frère de Qian Lan, qui accuse des investigateurs d'être responsables de sa mort et d'avoir laissé fuir l'agent de l'Océan Noir : Tsatoba !

Le groupe franchit le portail vers le Monde des Hommes et pénètre dans le Palais des Seigneurs mandchous, pour le sacre de Sayk Fong Lee. Ils sont capturés et condamnés à mort. Mais Liu Chen demande à son père d'épargner leur vie, car ils avaient sauvé la sienne à Paris.

Sayk Fong Lee détruit le Necronomicon pour n'en garder que la couverture. Elle porte le Tatouage Suprême qu'Agaï Chen va pouvoir reproduire sur le dos du sorcier. Mais le véritable Rançonneur de Droit Divin intervient pour récupérer la peau de son dos.

Les investigateurs traversent l'Empire des Ombres pour s'introduire dans le palais du sorcier mandchou.

Résumé des épisodes précédents

Alors que la marine japonaise attaque l'île de Zaoshou, les investigateurs fuient dans l'Empire des Ombres. Ils veulent trouver la porte utilisée par Sayk Fong Lee et le surprendre dans son palais de Harbin, au cœur de la Mandchourie.

Agaï Chen, le maître tatoueur, a rejoint le sorcier à bord d'un hydravion japonais et Sayk Fong Lee s'est emparé du Necronomicon, qui abrite le secret du Tatouage Suprême. Il peut désormais devenir Rançonneur de Droit Divin.

Les investigateurs sont accompagnés de l'ombre de Guang Ying, de Qian Lan, une farouche Gardienne, de Meï Fang, une jeune conservatrice et peut-être par d'autres personnages, en particulier le pirate Serpent Jaune, voire des reines siamoises de Zaoshou.

Les protagonistes

Sayk Fong Lee

Le sorcier mandchou est sur le point d'accomplir sa destinée. Il a dérobé le Necronomicon et peut désormais recevoir le Tatouage Suprême d'Agaï Chen. S'il parvient à ses fins, il deviendra Rançonneur de Droit Divin et commandera au Messager des Tourmentes.

Ran Gaar Kha

Le fidèle lieutenant de Sayk Fong Lee est resté dans l'Empire des Ombres afin de protéger le départ de Sayk Fong Lee avec le Necronomicon. Mais sa troupe de séides a été décimée par les ombres. Il est le dernier survivant.

Liu Chen

Les enjeux de cette histoire échappent à la fille de Sayk Fong Lee. Elle fut le centre d'un ignoble chantage de la part des Gardiens et se réjouit de leur disparition programmée par son père. Mais surtout, elle pourra sauver la vie de ceux qui l'ont délivré de l'Arcane des Cinq Supplices : les investigateurs !

L'Ombre de l'Écorcheur Céleste

Depuis l'Empire des Ombres, l'ombre de l'Écorcheur Céleste s'est mise en route pour le Monde des Hommes. Elle a été appelée par Sayk Fong Lee. Elle cache sa véritable identité dans une troupe d'artistes errants de monde en monde...

L'Empire des Ombres

Pour retrouver leur monde, les investigateurs doivent traverser l'Empire des Ombres, négocier avec ses étranges habitants et affronter les créatures qui le hantent.

Enjeux et récompenses

Quitter l'Empire des Ombres

Pour quitter ce monde et pénétrer dans le palais de Sayk Fong Lee, les investigateurs doivent trouver un compas qui leur montrera la direction d'un Portail des Ombres. Ce portail se trouve au centre d'un Arcane de Supplices que l'Écorcheur Céleste doit également traverser.

Empêcher Sayk Fong Lee de devenir Rançonneur

C'est leur mission initiale. En pénétrant dans le Palais des seigneurs mandchous, les investigateurs ont une chance de surprendre leur ennemi.

Découvrir la vérité au sujet de Liu Chen

On a toujours dit aux investigateurs que Liu Chen est la captive de Sayk Fong Lee. S'ils tentent de la libérer des griffes du sorcier, ils peuvent découvrir qu'elle est sa propre fille... et donc que les Gardiens leur ont menti !

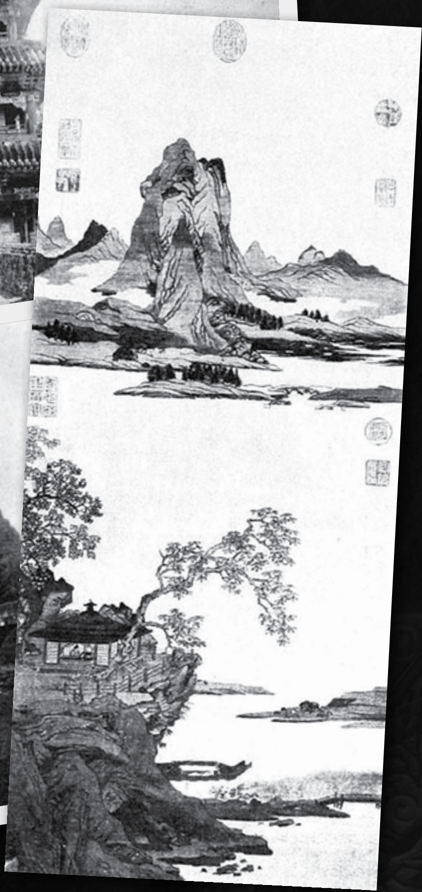
Ambiance

La première partie de ce scénario se déroule dans l'Empire des Ombres. Les investigateurs parcourent un monde ténébreux et hostile en compagnie d'une troupe d'artistes étranges aux talents spectaculaires propres à cet univers. Ils explorent des sites inconnus des hommes et traversent des contrées sombres envahies de créatures dont ils ne distinguent que les contours et les mugissements.

Le final de cet épisode se déroule dans le Palais des Seigneurs de la Guerre mandchous. Le Sacre de Sayk Fong Lee apporte de nombreuses révélations et de remises en cause. Il résonne exactement comme la conclusion d'une grande campagne, mais n'est qu'une étape vers la suite de cette aventure.







Frise chronologique

Ce scénario se déroule en trois temps :

La recherche du compas

Cet artéfact permet de localiser le portail utilisé par Sayk Fong Lee pour quitter l'Empire des Ombres vers le palais de Harbin.

La rencontre avec le cortège et le voyage jusqu'au portail

Par mesure de sécurité, les investigateurs peuvent accompagner une troupe d'artistes allant dans la même direction. Ils escortent secrètement l'Écorcheur Céleste.

L'irruption dans le palais

Les investigateurs surgissent dans le palais de Sayk Fong Lee au moment où celui-ci s'apprête à devenir Rançonneur de Droit Divin.

Les investigateurs vont découvrir que le temps ne s'écoule pas de la même manière dans l'Empire des Ombres que dans le Monde des Hommes. Quel que soit le temps passé dans les ténèbres, ils pénétreront dans le palais pour ***le sacre de Sayk Fong Lee*** !

L'ombre de la défunte

Une légende raconte que sous la dynastie des Han, 206 av. J.-C. – 24 apr. J.-C., la favorite de l'empereur Wudi mourut de maladie. Inconsolable, l'empereur pensait à elle nuit et jour. Pour le réconforter, un alchimiste du nom de Qi Shaoweng fit porter les vêtements de la défunte à une servante de la cour et la fit se tenir entre la lumière et un rideau de soie. L'ombre de la silhouette ainsi formée donna à l'empereur l'illusion de revoir sa favorite.

L'EMPIRE DES OMBRES

« *Maître du Monde des Hommes, fais que mes pas jamais ne croisent l'obscurité.*

Maître du Monde des Songes, fais que mes rêves jamais ne s'emplissent de ténèbres.

Maître du Monde des Ombres, fais que les ténèbres jamais n'abritent la peur. »

Chants du soir des caméristes.
Région de Kaifeng. 630 av. J.-C.

Les ténèbres qui effraient les hommes

« L'enfant qui avait peur du noir »

Depuis l'aube des temps, l'humanité craint la noirceur de la nuit.

Depuis sa petite enfance, l'homme s'écarte de l'obscurité.

Cavernes insondables, couloirs mal éclairés ou placards entrouverts, nos contes et légendes ont peuplé les ténèbres de toutes sortes de craintes nocturnes. L'obscurité est l'habitat de nos pires frayeurs. Elle transforme les paysages familiers en landes hostiles et change les silhouettes des bosquets en échines de créatures prêtes à saisir les imprudents.

Il faut nous tenir dans la lumière, sinon en disposer où que nous soyons. Les premiers hommes vénéraient le feu pour l'unique raison qu'il disputait aux ténèbres le privilège de régner sur la nuit.

De la superstition à la croyance

Par instinct ou superstition, l'homme s'est tenu à l'écart de la nuit. Depuis toujours, la marche de son monde faisait alterner la nuit et le jour, et lui-même opposa rapidement la lumière aux ténèbres. Cette opposition se déclina dans son mode de vie, dans sa vision du monde et jusque dans ses croyances. Parce qu'il était une créature diurne, l'homme emplit son vocabulaire de métaphores célébrant la lumière : les érudits devinrent « éclairés » et les esprits reçurent « l'illumination ». Inversement, il dénonça l'obscurité jusque dans sa symbolique : les malveillants lançaient des « regards noirs », tandis que certaines périodes de l'histoire sombraient dans « l'obscurantisme ». Les dieux devinrent dépositaires de la lumière du soleil et de la lumière, tandis que les démons furent relégués dans l'ombre.

Les ombres dans le Necronomicon

L'existence de l'Empire des Ombres est révélée dans le Necronomicon. Mais le lecteur qui recherche sa trace dans le Livre des Morts est confronté à maintes difficultés :

- Le Necronomicon a été rédigé par un Arabe dément. Qu'avait-il en tête et sommes-nous en mesure d'interpréter ses délires sans mieux connaître les véritables pathologies mentales de ce personnage ? Une interprétation hasardeuse peut suffire à passer à côté de l'essentiel.
- L'ouvrage a été écrit en arabe, mais inclut de nombreux caractères ou expressions qui proviennent de certains dialectes de tribus et ont déjà été « traduites », en tout cas adaptés, vers l'arabe. De plus, de nombreux passages illustrent parfaitement la volonté d'interpréter au plus juste certains idées ou concepts émanant d'illuminés, peut-être encore plus fous que l'auteur…
- Pour ces raisons, le livre expose de multiples notions qui se mêlent et se partagent. Certaines traductions erronées, malheureusement copiées par d'autres, sèment la confusion sans pouvoir distinguer : l'Empire des Morts, les enclaves noires, l'ombre des défunts, l'obscurité éternelle/perpétuelle, la noirceur des âmes, l'ombre des âmes noires, les esprits sombres, la nuit lunaire, etc. Pour certains ignorants, le mot « ombre » renvoie même à une symbolique ou une allégorie, avec l'interprétation hasardeuse qu'on peut en déduire.

L'occultiste Tarek Salem Upkaï s'est employé à reformuler certaines traductions en prenant en compte ces éléments. Elles ouvrent de nouvelles perspectives de lecture et de compréhension des secrets de l'ouvrage. Ainsi, dans le chapitre relatif à la mémoire des ombres, une transcription de l'arabe en grec indique que « *Les noirs tombeaux et les ombreuses sépultures accroissent en sagesse l'existence assombrie des vivants* ». Par sa réécriture, l'occultiste révèle « *l'existence de l'ombre* », qui gagne en sagesse pour l'étape d'une vie. En effet, selon lui la traduction fidèle des écrits de l'Arabe dément serait : « *En tombeaux obscurs et sombres sépulcres, l'existence de l'ombre grandit de la sagesse d'une vie.* »

Un contenu secret, gravé sur des pages de métal



Noctemunda

On trouve la trace de l'existence de l'Empire des Ombres dans de nombreux ouvrages occultes. Mais un seul d'entre eux a tenté d'en déterminer les contours et expliciter sa composition. Le *Noctemunda* est un ouvrage perse découvert et traduit par des jésuites, sur lequel Tarek Salem Upkaï apporta de nombreuses annotations manuscrites venant compléter la faible connaissance des hommes sur l'Empire des Ombres.

On estime que le Noctemunda aurait été rédigé entre le Xe et le XIIe. Il décrit un monde plongé dans le noir, où résident les ombres d'hommes, mais également de toutes sortes de créatures et entités.

Un fait surprenant est à noter : l'ouvrage est seulement rédigé sur les pages impaires. Cette particularité a attiré l'attention d'un documentaliste religieux du début du XXe qui a réalisé une expertise de l'ouvrage. Il remarqua alors que si l'on approchait une source lumineuse d'un côté de la page pour observer les lettres par transparence de la feuille, leur ombre sur la page paire ne semblait pas correspondre à leur dessin sur la page impaire. Comme si l'ombre des lettres cherchait à livrer un secret que personne n'avait pu lire jusque-là.

Mais les plus hautes autorités de l'église firent cesser immédiatement les travaux et l'ouvrage fut enfermé dans la bibliothèque secrète du Vatican.

Premiers pas dans l'Empire des Ombres

Un monde fait d'ombres et de pénombres

L'Empire des Ombres est un univers ombreux où la lumière, telle que nous la connaissons, est généralement absente. L'horizon n'existe pas, car les ténèbres s'épaississent dans le lointain et interdisent de voir à plus de quelques lieues. Cependant, il n'y fait pas absolument noir.

Ce monde est éclairé par le halo pâle de sa Lune Noire. En effet, si des ténèbres impénétrables masquent irrémédiablement la face de l'astre de nuit, une auréole diffuse mais lumineuse s'échappe sur tout le pourtour de la lune. Elle provient de l'autre hémisphère lunaire, qui semble attirer plus que de raison la faible lueur des étoiles. Ce halo circulaire projette vers l'Empire des Ombres ce qui s'apparente aux toutes premières lueurs de l'aube. Cette clarté est suffisante pour discerner les contours du monde et les silhouettes de ses terrifiants habitants.

Les ombres perdues de notre monde

Où disparaissent les ombres de la nuit lorsque l'astre du jour éclaire le monde ? Les érudits prétendent qu'un phénomène physique provoque simplement leur disparition, le temps que le soleil se couche et que les ombres puissent à nouveau de former. Les faits sont avérés, mais n'ont rien de rassurant. Les ombres fuient la lumière du jour qui peut les détruire. Certaines se cachent dans les recoins où la lumière ne peut les atteindre. L'être humain craintif se tient éloigné de ces zones obscures, car il s'imagine une ombre toujours prête à bondir sur lui.

D'autres ombres quittent définitivement notre monde et s'établissent dans l'Empire des Ombres. Elles ont disparu dans de profondes failles, se morfondent dans les tombeaux que personne ne visite ou se mêlent à des ténèbres tangibles et prennent corps dans ce monde inconnu.

La lumière fait reculer les ombres, mais ne les anéantit pas. L'homme est rassuré de ne plus les voir. Mais il serait terrifié de constater qu'elles se regroupent simplement en un autre lieu.

L'ombre d'un monde

Tout est-il ombre ? C'est la question que se posent les penseurs et philosophes de l'Empire des Ombres. S'il est habité par l'ombre des créatures ayant vécu en pleine lumière, sont-elles toujours environnées par l'ombre de leur odeur ? Par l'ombre de leur son ?

Dans le Monde des Hommes, il est communément admis que les bruits n'ont pas d'ombre. Il en va tout autrement dans l'Empire des Ombres, qui n'est pas un monde silencieux. Cependant, il est rarement bruyant, comme s'il était mis en sourdine.

La nuit des temps

Les ombres sont intemporelles. Tout autant que l'Empire où elles résident.

Tant qu'elles ne sont pas détruites par la lumière ou un sortilège, elles continuent d'errer. Certaines d'entre elles marchent depuis des temps immémoriaux, d'autres sortent tout juste des tombeaux. On peut ainsi observer des silhouettes venues d'époques révolues ou antédiluviennes. Certaines peuvent sembler familières, d'autres donnent un aperçu des créatures qui peuplaient la Terre bien avant que les hommes ne commencent à la fouler du pied. D'autres enfin sont issues de mondes lointains en d'autres temps, et il est terrifiant d'imaginer de quel genre d'entité elles peuvent être les ombres.

Pourquoi l'Empire des Ombres ?

Dans la toute première version de cette campagne, l'Empire des Ombres, qui s'appelait alors *Le Royaume des Ombres*, n'était qu'un lieu abstrait, où les sorciers chinois étaient parvenus à cacher le Necronomicon. Dans le même temps, les ombres, inspirées du théâtre folklorique chinois, n'étaient que les silhouettes de figurines magiques animées par Sayk Fong Lee et s'en prenaient aux investigateurs.

Puis, au cours des réécritures successives, l'Empire des Ombres prit corps, jusqu'à ce que je décide que les investigateurs puissent le traverser pour tenter de surprendre Sayk Fong Lee.

Son nom à connotation asiatique renvoie aux légendaires empires chinois et permet surtout une ultime révélation dans cette campagne : les mystérieuses prédictions annoncent que Sayk Fong Lee deviendra empereur. Elles ne disent pas dans quel monde…

Une ombre solitaire



Les lumières impies

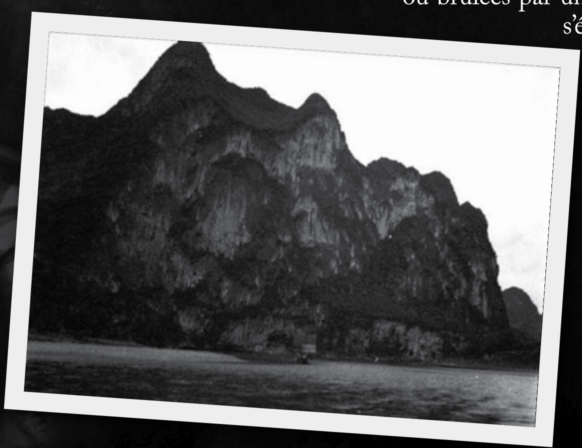
Le genre de lumière qui nous est le plus familier n'existe pas dans l'Empire des Ombres. Elles ont toutes été éradiquées par les ombres, afin d'assurer leur propre sauvegarde. Cependant, les sources lumineuses sont nombreuses, même si leur faiblesse ne rivalise pas avec l'épaisseur des ténèbres :

- Les plus puissantes d'entre elles ondoient parfois sous la voûte céleste à la manière d'aurores boréales ou des « couleurs tombées du ciel ». Elles sont annonciatrices de mauvais présages et terrorisent les ombres qui peuvent disparaître par millier sous leurs feux.
- Les yeux de certains prédateurs peuvent concentrer et réfléchir la plus faible lumière des étoiles.
- Une variété de lucioles n'a rien perdu de sa capacité à générer de la lumière organique et on peut parfois apercevoir des nuages d'insectes migrer au gré des vents.
- Les sorciers et autres inventeurs de l'Empire savent créer et maîtriser de la lumière pour en faire des armes contre leurs ennemis. C'est en particulier le cas pour le Brûloir de Hu Feng.
- Certains sortilèges nécessitent également qu'on allume des bougies, généralement faites avec la graisse des créatures de la nuit. La présence de ces flammes durant les rituels complique la tâche des lanceurs des sorts et des invocateurs.
- Dans les tombeaux, les ombres des morts tentent de rejoindre l'Empire des Ombres pour poursuivre leur existence. Elles sont aidées par d'autres ombres qui recherchent les ombres de corps fraîchement ensevelis. Mais les corps putréfiés lancent des lueurs foudroyantes qu'on appelle feux-follets.

Les ombres mortelles

En définitive, les ombres peuvent donc disparaître et mourir. Frappées par la lumière ou brûlées par un feu-follet, elles peuvent s'évanouir de l'Empire des Ombres. Est-ce la fin ou le début d'un nouveau voyage ? Ces occultistes évoquent la continuité de l'esprit qui habitait l'ombre et suggèrent que « quelque chose » poursuit son existence ailleurs…

Paysage familier dans l'Empire des Ombres



Voyager dans l'Empire des Ombres

Entrer parmi les ombres

Que l'on soit un homme, un songe ou une ombre, chacun peut entrer et sortir de l'Empire des Ombres. Il n'existe évidemment pas de traité précis détaillant les diverses possibilités de déplacement entre les mondes. D'ailleurs, occultistes et investigateurs peuvent découvrir des procédés méconnus permettant de glisser vers l'Empire des Ombres et d'en revenir.

On sait que certains endroits reculés de notre monde, et probablement ailleurs, cachent des gouffres insondables au fond desquels l'obscurité est tellement épaisse qu'elle en est devenue palpable. Ces ténèbres tangibles peuvent former des failles naturelles permettant aux ombres d'aller et venir vers leur monde. On peut dès lors imaginer que l'homme pourrait s'aventurer dans ces passages et tracer des voies d'accès vers l'Empire des Ombres.

De très anciennes magies, ou des technologies dont nous avons perdu la connaissance sont parvenues à créer des portails artificiels entre les mondes. Par exemple, certains sorciers ou tatoueurs chinois sont encore capables de tracer des portes permettant de rejoindre l'Empire des Ombres à certaines conditions. De la même manière, certains ritualistes peuvent invoquer des ombres et les forcer à se matérialiser dans notre monde. L'inverse est certainement possible.

La plupart des occultistes admettent qu'il est plus aisé pour les ombres elles-mêmes d'aller et venir entre les mondes. Peut-être tiennent-elles cette faculté de la simplicité de leur nature ou de propriétés physiques dont notre espèce ignore encore tout : l'homme qui fait voyager son ombre projette-t-il encore sa silhouette sur le sol s'il marche en plein soleil ? Qu'est-ce que l'ombre d'un rêve ? Si l'ombre d'un rêve glisse vers l'Empire des Ombres et que le rêve s'interrompt, l'ombre disparaît-elle ? Magie et science inconnue se mêlent en de nouveaux mystères et il faudra inventer de nouvelles disciplines de recherches pour espérer obtenir des réponses… ou des questions plus complexes.

Quoi qu'il en soit, les occultistes ont déterminé qu'il y avait principalement deux moyens d'entrer dans l'Empire des Ombres :

- En y envoyant sa propre ombre, et dans ce cas, le corps terrestre est privé de son ombre.
- En y envoyant son propre corps, et dans ce cas, l'individu voyage complètement dans cet univers inconnu.

À noter que ce qui peut se faire dans notre monde, avec les contraintes physiques que l'on imagine, peut aisément être fait aussi depuis les Mondes des Rêves.

Circuler dans la pénombre

Lorsqu'il s'est rendu dans le Royaume des Ombres, le voyageur peut y résider et circuler comme s'il était simplement au milieu de la nuit. Il marche dans un monde tangible. Le sol et les ombres qui l'entourent ont une épaisseur et une masse. Ce ne sont pas des silhouettes en deux dimensions qui se superposeraient les unes aux autres pour donner une illusion de profondeur. C'est un monde simplement ombreux, mais qui recèle cependant d'innombrables trouvailles de la nature pour lui donner une apparence que ne sauraient imaginer les hommes sans l'avoir visité : les rivières charrient l'ombre transparente d'une eau semblable à la nôtre, le cristallin opaque des yeux de ses résidents laisse filtrer les images et leur permet de se repérer, l'ombre des vitraux de certains édifices dessine de bien curieuses images gris pâle, etc.

S'il y séjourne avec son propre corps, le voyageur peut respirer et voir comme dans la pénombre, mais il lui faut boire et se restaurer. Il peut recevoir des dégâts physiques de la part des ombres résidant dans ce monde et doit se soigner normalement.

S'il n'y a que son ombre de présente, les attaques portées contre elle se répercutent sur le corps physique resté dans notre monde. Cependant, l'ombre peut définitivement être anéantie avant que les dégâts physiques n'aient tué le corps. Dans ce cas, le corps peut définitivement être privé de son ombre.

Le temps ne s'y déroule pas comme dans notre monde. Les ombres elles-mêmes ne semblent pas connaître pas les cycles de la vie tels que nous les subissons. Elles ne meurent jamais de mort naturelle. Mais elles peuvent cependant disparaître, vaincues par un prédateur ou terrassées par le flash d'une lumière importée d'outre-monde : celui des hommes !

Le temps qui s'écoule durant un séjour dans l'Empire des Ombres n'est pas celui du Monde des Hommes ou des Contrées du Rêve. Il obéit à d'autres lois de l'espace et du temps. Il est même possible qu'il aille à l'envers du nôtre et que le voyageur revienne dans son monde plus tôt qu'il ne l'ait quitté. Les occultistes inquiets ont appelé ce phénomène « *remonter l'ombre du temps* » !



D'étranges constructions au détour d'un fleuve

S'orienter

Il n'existe pas de points cardinaux dans l'Empire des Ombres. Tout au moins, les voyageurs n'ont pas encore réussi à mettre au point la boussole qui saura déterminer leur « ombre ». Le seul point de repère naturel semble être pour le moment la Lune Noire dont on distingue le halo n'importe où dans ce monde. D'ailleurs, le fait que la lune soit visible en tous points de l'Empire des Ombres suggère l'idée que ce monde serait plat.

Les voyageurs ont cependant élaboré un genre de compas, capable de renseigner sur les divers emplacements des « portes des ombres », les portails qui permettent d'aller et venir entre les mondes. Mais ces compas indiquent seulement la direction à suivre. Ils ne permettent pas de se repérer dans ce monde, d'autant plus que les habitants peuvent changer les portails de place.

Quitter ce monde

La plupart du temps, le voyageur peut quitter l'Empire des Ombres en empruntant le chemin par lequel il est entré. Mais il peut arriver que ce passage ne soit valable que dans un sens. De la même manière, il existe certains passages qui conduisent uniquement de l'Empire des Ombres vers le Monde des Hommes ou vers les Contrées du Rêve. Les plus connus émanent de brûloirs d'encens, qui diffusent une faible lueur rougeâtre. Les créatures de l'ombre les évitent, car ces brûloirs peuvent également leur causer des dégâts.

L'investigateur qui abandonne le monde de la nuit pour celui de la lumière peut se trouver saisi, voire aveuglé, par la clarté de son monde. Ses yeux doivent s'habituer à la lumière du jour. Selon le temps qu'il a passé dans l'ombre, ce délai peut aller de quelques minutes, s'il a passé moins de quelques heures dans le noir, à une journée entière, s'il y a séjourné plusieurs mois.



Aide de jeu 01
La carte des 108 étoiles

108 : un nombre magique !

Dans de nombreuses religions et croyances, 108 est un nombre sacré porteur de symboliques fortes. Il possède également certaines propriétés mathématiques troublantes…

Croyances orientales

Les mafias chinoises percevaient des commerçants chinois des sommes d'argent faisant référence aux nombres 36 et 108. 36 représente le nombre de serments prêtés par les membres de la triade. 108 représente le nombre de moines de la dynastie Ming qui furent tués par les Ching lors des guerres en Chine.

Parmi les innombrables autres références au nombre 108, certaines sont tout à fait remarquables :

- Les 108 grains du chapelet bouddhique, hindou, shivaïque et tibétain.
- Les 108 liens karmiques (ou faiblesses, telles que haine, orgueil, désir, illusion, etc.), correspondants aux 108 grains du chapelet bouddhique.
- Les 108 positions corporelles dans le yoga.
- Les 108 feux allumés au Japon durant les cérémonies du culte des morts.
- Les 108 tombeaux extérieurs, sur le mont Hiei près de Kyoto.
- Les 108 coups de gong de la nouvelle année japonaise.
- Les 108 seigneurs du Tao dans le taoïsme.
- Les 108 colonnes du temple d'Ourga.
- Les 108 tours d'Angkor.

Références occidentales

Elles sont tout aussi nombreuses, mais notons principalement que :

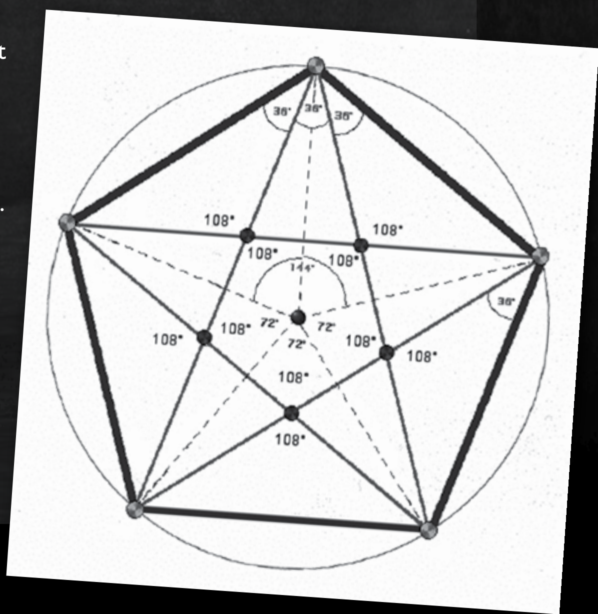
- $108 = 6^2+6^2+6^2$. 666 étant le chiffre de la Bête de l'Apocalypse.
- 108 symbolise également le chemin des ténèbres vers la lumière. Il y a en effet 54 jours et 54 nuits entre la fête des Morts, le 2 novembre, et le jour de Noël, le 25 décembre.

Pragmatisme mathématique

- 108 est la somme des 22 premières décimales du nombre PI.
- En géométrie, les cinq branches d'un pentagramme parfait (proche du signe des anciens) forment des angles de 108 degrés entre elles, tandis que les arrêtes de son pentagone central forment également des angles de 108 degrés.

Ces éléments permettent au Gardien d'argumenter sur la nature mystique des 108 étoiles de la voûte céleste de l'Empire des Ombres ou d'improviser en cas de discussion entre érudits et investigateurs.





« Celui qui regarde longtemps les songes devient semblable à son ombre »
Proverbe indien

Effets sur la santé mentale

Aussi inconcevable et effrayant que puisse paraître l'Empire des Ombres, ses effets sur la santé mentale des individus ne sont pas systématiquement traumatisants. En effet, il est essentiel de rappeler que les investigateurs ne voient ce monde qu'à travers des nuances de noirs ombrées. Et qu'il est donc impossible pour l'œil humain d'en saisir les détails, ce qui risquerait d'ébranler la santé mentale des plus aguerris.

Pour terrifiantes qu'elles soient, les créatures de ce monde ne dévoilent aux étrangers que leurs silhouettes noires et hostiles. Dans d'autres mondes et en d'autres circonstances, les mêmes êtres révéleraient leurs faciès immondes, leurs gueules avides et leurs corps indescriptibles, infligeant par là même terreurs et psychoses à leurs opposants.

Dans l'Empire des Ombres, la vue des ombres de ces créatures n'a pas les mêmes effets sur les investigateurs. S'il fallait donner une échelle de valeurs à ces effets, on peut estimer que l'impact sur la Santé Mentale de la vue de ces monstruosités est divisé par deux ! (La perte de SAN est divisée par deux, arrondi à l'inférieur.)

Cet impact tient également compte des éventuels effets des odeurs, des sons, etc., car là aussi, les occultistes considèrent que le voyageur est seulement soumis à « *l'ombre de l'altération des sens* ».

En bref, si la vue est amoindrie par la vue des ombres, il est possible que le reste des sens le soient également. La sauvegarde mentale des investigateurs vient donc principalement du fait qu'ils ne voient pas l'intégralité du monde qui les entoure.

En fait, le voyageur risque davantage de sombrer dans la morosité et la mélancolie que d'être frappé par toute autre affliction. Après un séjour plus ou moins long ou forcé, l'esprit humain va se languir de revoir la lumière ou les couleurs. Il se produit la même chose chez les populations de mineurs ou de travailleurs de nuit, pour lesquelles voir simplement la couleur d'un arbre peut être réconfortant.

Dans certains cas, on peut souffrir d'effets inconnus sur la santé mentale voire découvrir des névroses à peine suggérées dans les ouvrages médicaux : l'appréhension des couleurs, la peur de voir l'horizon, la crainte de sa propre ombre, etc.



Navigation bucolique dans l'Empire des Ombres

Le ciel de nuit

La voûte céleste aux 108 étoiles

Le ciel de l'Empire des Ombres est d'un noir perpétuel. Il est percé par le halo qui encercle la Lune Noire et parfois par l'apparition d'étranges aurores boréales monochromes. La voûte céleste est en outre percée de milliers d'étoiles, mais les astronomes n'ont retenu et cartographié que 108 d'entre elles. Ils les ont déclinées en constellations, que les astrologues ont habillées d'un zodiaque.

Les constellations de l'Empire des Ombres

Les 108 étoiles majeures de la voûte céleste sont réparties en 12 constellations :

- Le Messager des Tourmentes
- L'arête du dodécaèdre étincelant
- L'œil de Shub-Niggurath
- Le Quatrième Tourment
- L'Urne de l'Écorcheur Céleste
- Le Sceptre de l'Empereur
- Celle qui ne doit pas être nommée
- L'Échine du Rançonneur
- Les Crocs de Yog-Sothoth
- La porte du ciel
- Le Supplicié
- L'Occultiste ou le Cultiste

Certains astronomes auraient identifié l'existence d'une treizième constellation, composée d'étoiles noires qui n'émettent aucune lueur. Très controversée parmi les érudits, cette théorie s'appuie sur certains paragraphes du Noctemunda qui fait état de créatures en provenance de ces étoiles noires, capables de franchir la barrière du vide pour passer de leur monde au nôtre.

Utiliser ces éléments en jeu

La première incursion des investigateurs dans l'Empire des Ombres et simplement un aller-retour relativement rapide. Durant ce premier voyage, le Gardien peut donner quelques indications essentielles sur cet univers, mais sans forcément entrer dans les détails. En effet, comme à l'accoutumée, le temps manque. D'ailleurs, le climax de cet épisode intervient très rapidement avec le vol du Necronomicon par Sayk Fong Lee.

En revanche, la suite de la campagne va inviter les investigateurs à rechercher un raccourci à travers l'Empire des Ombres, afin de surprendre Sayk Fong Lee jusque dans son palais mandchou. Ce second voyage s'annonce nettement plus long et aventureux que le premier. Le Gardien aura l'occasion d'animer ce nouvel univers.

Enfin, lors du tout dernier scénario de cette campagne, les investigateurs pourront quitter la cité où ils sont piégés en glissant à nouveau vers l'Empire des Ombres, dans l'espoir d'atteindre un portail salutaire…

La légende des chevaliers aux 108 étoiles

La légende des chevaliers aux 108 étoiles s'inspire d'un grand récit d'aventures appelé *Au bord de l'eau*. Il fut publié pour la première fois en Chine au XIVe siècle et connut plusieurs éditions. La notoriété de cet ouvrage classique en Chine est comparable à celle de *L'Île au Trésor* ou aux *Trois Mousquetaires* en Amérique et en Europe.

Cette légende s'inspire de la libération de cent huit démons par le maréchal Hong, sous la dynastie des Song. Trente-six d'entre eux devinrent les meneurs, tandis que les soixante-douze autres vinrent fournir les rangs de leurs lieutenants. Ces hommes et femmes conduisirent une rébellion contre la corruption et les injustices, ce qui eut pour effet de les faire déclarer hors-la-loi par l'empereur. Le roman raconte les aventures de cette armée contre les forces impériales, depuis le sacrifice de plusieurs d'entre eux jusqu'au siège d'une grande cité.

Dans l'Empire des Ombres

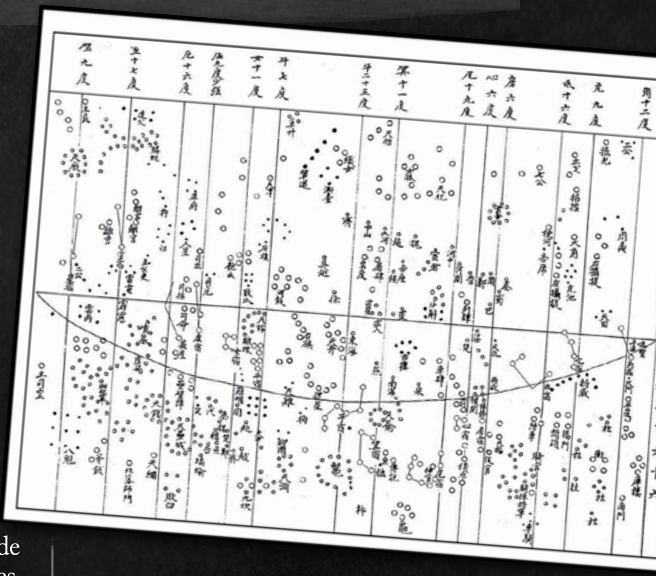
Dans notre histoire, la voûte céleste de l'Empire des Ombres comporte cent huit étoiles majeures qui forment les constellations. Chaque étoile porte un nom, ainsi qu'un surnom évocateur, à partir duquel le Gardien peut imaginer des anecdotes ou d'autres histoires.

Ces personnages ne sont pas de simples lueurs dans la nuit. Ils parcourent l'Empire et voyagent parmi les ombres dans l'accomplissement de quêtes qui échappent à l'entendement humain et pour des enjeux que seul le Mythe peut appréhender. De fait, les chevaliers aux cent huit étoiles peuvent passer pour des démons sanguinaires ou de dignes héros, selon les raisons qui pourraient les faire croiser la route d'étrangers venus du Monde des Hommes ou des Contrées du Rêve.

Explorations et rencontres

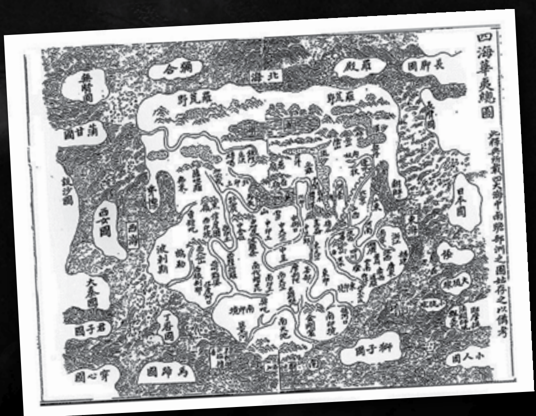
Des continents et des océans

L'Empire des Ombres est un vaste monde, composé de terres et d'eaux. Les territoires sont vastes comme des continents et peuvent être constitués de plaines, de forêts, de montagnes, etc. Les eaux sont à l'image de ce qu'on peut trouver dans notre monde : des pluies sombres alimentent des cours d'eau qui se jettent dans des lacs ou des océans.



En raison de par sa nature et la difficulté de s'appuyer sur des points de repères visibles, il n'existe pas de carte de l'Empire des Ombres. Au mieux, certains résidents ont établi un croquis de leur zone géographique en y plaçant rivières, bâtiments ou autres éléments visibles d'aussi loin que possible. En outre, nul ne connaît les frontières réelles de l'Empire des Ombres au point que les occultistes considèrent qu'il peut s'agir d'un monde qui s'agrandit sans cesse avec l'afflux de nouvelles ombres en provenance d'autres mondes.

Carte d'une île de l'Empire des Ombres

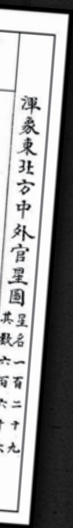


Il semblerait que ce monde connaisse l'alternance de saisons. Mais comme pour le reste, elles ne sont que l'ombre de nos saisons et peuvent faire alterner la saison des pluies avec l'automne, ou l'hiver avec la saison sèche, etc. Bien entendu, ce monde sans soleil ne connaît pas la notion de jour ou de nuit et ignore donc ce qu'est la durée d'une journée.

De plus, la Lune Noire immuable et fixe ne provoque pas non plus de phénomène de marée. Mais certaines chroniques relatent le passage de comètes ayant eu une influence sur la montée des eaux et la panique des habitants.

Cultures et Civilisations

Certains croquis réalisés par des explorateurs, dont on ignore s'ils étaient humains ou non, révèlent l'immense variété des silhouettes et des ombres. Certains occultistes ont cru reconnaître dans ces croquis des pièces de vêtements des âges passés. On suppose donc que les ombres pourraient vivre simultanément dans plusieurs périodes à la fois, ou bien que l'Empire des Ombres accumule les ombres en provenance du Monde des Hommes depuis la nuit des temps…



Les étoiles des trente-six meneurs

1 – Song Jiang,	*Le Héraut de Justice*
2 – Lu Jun Yi,	*La Licorne de Jade*
3 – Wu Yong,	*L'Astre de Sapience*
4 – Gong-sun Sheng,	*Le Dragon-entre-les-nuages*
5 – Guan Sheng,	*Le Grand Cimeterre*
6 – Lin chong,	*Tête de Léopard*
7 – Qin Ming,	*La Foudre*
8 – Hu-yan Zhuo,	*Double Fouet*
9 – Hua Rong,	*Le Petit Li Guang*
10 – Chai Jin,	*Le Petit Ouragan*
11 – Li Ying,	*L'Aigle-fouette-ciel*
12 – Zhu Tong,	*Belle Barbe*
13 – Lu Zhi-shen,	*Le Bonze-Tatoué*
14 – Wu Song,	*Le Pèlerin*
15 – Dong Ping,	*Double Vouge*
16 – Zhang Qing,	*Flèche sans penne*
17 – Yang Zhi,	*Le Fauve-à-face-bleue*
18 – Xu Ning,	*Le Lancier d'or*
19 – Suo Chao,	*Le Téméraire*
20 – Dai Zong,	*Le Messager Magique*
21 – Liu Tang,	*Le Diable-à-poils-roux*
22 – Li Kui,	*Le Tourbillon Noir*
23 – Shi Jin,	*Le Dragon Bleu*
24 – Mu Hong,	*L'Indomptable*
25 – Lei Heng,	*Le Tigre Volant*
26 – Li Jun,	*Le Dragon-brasse-fleuve*
27 – Ruan le deuxième,	*Trépas Instantané*
28 – Zhang Heng,	*Le Nautonier*
29 – Ruan le cinquième,	*Mort Prématurée*
30 – Zhang Shun,	*L'Anguille Blanche*
31 – Ruan le septième,	*Le Yama Vivant*
32 – Yang Xiong,	*Le Guan Suo Malade*
33 – Shi Xiu,	*Brave-la-mort*
34 – Xie Zhen,	*Le Serpent-à-deux-têtes*
35 – Xie Bao,	*Le Scorpion-à-deux-queues*
36 – Yan Qing,	*Le Prodigue*

Avant Song Jian, Chao Gai, Le *Roi-céleste-porteur-de-pagode*, était leader de cette faction jusqu'à sa mort.

Les soixante-douze lieutenants

1 – Zhu Wu,	*Le Génial Tacticien*
2 – Huang Xin,	*Le Maître des Trois Monts*
3 – Sun Li,	*Le Yu-chi Malade*
4 – Xuan Zan,	*Le Hideux*
5 – Hao Si Wen,	*Le Gémeau*
6 – Han Tao,	*L'Invincible*
7 – Peng Qi,	*L'Œil Céleste*
8 – Shan Ting Gi,	*Le Mage de l'Eau*
9 – Wei Ding Guo,	*Le Mage du Feu*
10 – Xiao Rang,	*Le Calligraphe à Main Surnaturelle*
11 – Pei Xuan,	*Le Masque de Fer*
12 – Ou Peng,	*Ailes d'Or dans les Nuages*
13 – Deng Fei,	*Le Lion aux Yeux de Feu*
14 – Yan Shun,	*Le Tigre de Moire*
15 – Yang Lin,	*Le Léopard de Brocart*
16 – Ling Zhen,	*Le Tonnerre-fracassant*
17 – Jiang Jing,	*Le Dieu du calcul*
18 – Lü Fang,	*Le Petit Duc Wen*
19 – Guo Sheng,	*Le Rival de Ren Gui*
20 – An Dao Quan,	*Le Mire-Surnaturel*
21 – Huang-fu Duan,	*Moustache pourpre*
22 – Wang Ying,	*Le Tigre nain*
23 – Hu la troisième,	*Vipère d'une Toise*
24 – Bao Xu,	*Le Dieu des funérailles*
25 – Pan Rui,	*Le Roi-démon boulverseur de mondes*
26 – Kong Ming,	*La Comète*
27 – Kong Liang,	*Le Météore*
28 – Xiang Chong,	*Le Na Tuo à huit bras*
29 – Li Gun,	*Le Grand Saint volant*
30 – Jin Da Jian,	*L'Artisan aux bras de jade*
31 – Ma Lin,	*L'Immortel à la flute de fer*
32 – Tong Wei,	*Le Crocodile hors du Trou*
33 – Tong Meng,	*Le Serpent de Mer*
34 – Meng Kang,	*Hampe de Jade*
35 – Hou Jian,	*Le Gibbon*
36 – Chen Da,	*Le Tigre sauteur de ravin*
37 – Yang Chun,	*Le Serpent à taches blanches*
38 – Zheng Tian Shou,	*Le Sieur à face blanche*
39 – Tao Zong Wang,	*Tortue-à-neuf-queues*
40 – Song Qing,	*Éventail de fer*
41 – Yue He,	*Sifflet de fer*
42 – Gong Wang,	*Le Tigre Bleu*
43 – Ding De-sun,	*Le Tigre à Raillonnade*
44 – Mu Chun,	*Le Redoutable*
45 – Cao Zheng,	*Le Démon du Couperet*
46 – Song Wan,	*Le Vajra dans les nuages*
47 – Du Qian,	*Touche le Ciel*
48 – Xue Yong,	*Le Tigre malade*
49 – Shi En,	*Le Léopard aux yeux d'or*
50 – Li Zhong,	*Le Tueur de Tigres*
51 – Zhou Tong,	*Le Petit potentat*
52 – Tang Long,	*Le Léopard à taches d'or*
53 – Du Xing,	*Face de Démon*
54 – Zou Yuan,	*Le Dragon hors des bois*
55 – Zou Run,	*Le Dragon unicorne*
56 – Zhu Gui,	*Le Caïman sur le sec*
57 – Zhu Fu,	*Le Tigre Hilare*
58 – Cai Fu,	*Bras de Fer*
59 – Cai Qing,	*La Fleur*
60 – Li,	*L'Abrégeur de jours*
61 – Li Yun,	*Le Tigre aux yeux verts*
62 – Jiao Ting,	*Connaît personne*
63 – Shi Yong,	*Le Général de pierre*
64 – Sun Xin,	*Le Petit Yu Chi*
65 – Grande sœur Gu,	*La Tigresse*
66 – Zhang Qing,	*Le Jardinier*
67 – Sun la cadette,	*L'Ogresse*
68 – Wang Ding le sixième,	*L'Éclair*
69 – Yu Bao Si,	*Le Dieu des coupe-gorges*
70 – Bai Sheng,	*Le Rat en plein jour*
71 – Shi Qian,	*La Puce sur le tambour*
72 – Duan Jing Zhu,	*Le Chien à poil d'or*



Habitant de l'Empire au travail



Une procession dans l'Empire des Ombres

Les ombres semblent ainsi se regrouper selon leur période d'origine. C'est ainsi que l'on explique que certaines ombres vêtues apparemment avec des ombres de peaux de bêtes ne cohabitent pas avec d'autres portant vraisemblablement des toges ou des uniformes.

Elles développent donc diverses cultures et civilisations à travers leur monde. Certaines sont tournées vers les sciences, l'occultisme, la théologie, etc. d'autres vouent leur nouvelle existence à l'accomplissement de tâche ignorée des hommes.

En effet, les motivations de certaines ombres ne sont pas celles des humains. Par exemple, rares sont les chroniques qui rapportent l'histoire de guerres entre les ombres. Pour autant, les combats entre les ombres sont fréquents, mais ne peuvent être comparés aux conflits qui ont ensanglanté notre monde.

Pourtant, les ombres sont avides et insatiables. Elles ont remplacé les futiles aspirations humaines par d'autres ambitions qui dépassent notre entendement. Certaines d'entre elles sont une menace pour l'homme et nous ignorons pour quelle raison.

Cultes et divinités

L'ombre du Mythe

« *L'indicible est dans l'ombre* ».

Cette formulation, extraite de l'ouvrage impie *Noctemunda*, a été traduite d'une langue où les majuscules et les noms propres n'existaient pas. C'est l'empattement de certains caractères du mot qui remplaçait cette notion. Une traduction plus juste pourrait être « *L'Indicible est en Ombre* » : les mêmes mots, mais porteurs d'un autre sens.

Noctemunda nous révèle en effet que le Mythe de Cthulhu s'est déjà répandu dans l'Empire des Ombres. Et ceci d'une manière nettement plus « visible » et tangible que dans le Monde des Hommes. Les occultistes ont émis de nombreuses hypothèses sur ce point, mais aucune ne semble donner satisfaction : facilité de circulation, faiblesse des défenses de ce monde, ombres de cultistes défunts rendus plus forts, etc.

Le fait est que ce monde est, à sa façon, corrompu par les créatures du Mythe. Les investigateurs peuvent y croiser les ombres de terrifiantes entités ou les mêmes horreurs que dans notre monde, sous leur forme terrestre, voire extraterrestre.

La foi intacte et ravivée

Pour les ombres croyantes, le fait d'exister encore après la mort de leur corps terrestre est la preuve d'un au-delà. Elles envisagent maintenant de nouveaux cycles de l'existence durant laquelle la vie dans le Monde des Hommes n'est qu'une étape et une épreuve. Les ombres sont habitées d'une immense gratitude et de reconnaissance. Elles se tournent dès lors vers les prêcheurs de religions inconnues qui contredisent avec force de preuves les croyances archaïques des vies terrestres : ces superstitions récentes qui se font appeler religions afin de mieux détourner les hommes des authentiques divinités. Ces légats convertissent à leur foi les âmes dépitées par les mensonges de leurs anciens confesseurs et sermonnent les cohortes de fidèles à se tourner vers de vrais dieux, dont l'existence ombreuse ne peut être remise en cause.

Les dieux sombres

Des lieux de cultes s'élèvent des clameurs célébrant Azathoth ou Shub-Niggurath, Yog-Sothoth ou Chaugnar Faugn. Ces noms sont ici ceux de grandes ombres sillonnant les cieux ou marchant dans les ténèbres. Les ombres des dieux haïssables et impies dans le Monde des Hommes sont ici célébrées et vénérées avec foi et conviction. Magnificence et mépris sont cependant leur seule réponse, aucun habitant de ce monde ni de celui des hommes n'étant capable d'appréhender ne serait-ce qu'un fragment de leurs noirs desseins.

Les créatures de l'Empire des Ombres

Ce monde est parcouru par les ombres des plus terrifiantes créatures, mais également par toutes sortes d'entités incarnées sous leurs formes véritables et qui se complaisent à vivre dans l'obscurité. Tout n'est pas ombre dans ce monde. Les formes ténébreuses ou tangibles côtoient des créatures concrètes, faites de chair, de sang, ou parfois d'autres constituants. Le bestiaire est innombrable, mais il convient de citer les deux espèces dominantes de l'Empire ainsi que deux créatures créées pour cette campagne.

Les goules

Les goules sont les pourvoyeuses d'ombres. Elles se repaissent des corps ensevelis dans le Monde des Hommes. Pour assouvir leur appétit carnivore et insatiable, elles creusent sous les tombes et arpentent les mausolées à la recherche de cadavres. C'est là que patientent les ombres des défunts, désorientées de n'avoir pas rejoint l'au-delà promis par les religions mensongères des hommes. À la vue des gueules voraces, les ombres terrifiées fuient au plus profond des sombres caveaux, là où l'obscurité devient palpable et ouvre la voie à l'Empire des Ombres.

Les maigres bêtes de la nuit

Silencieuses et aveugles, les maigres bêtes de la nuit sont les reines de l'Empire des Ombres. Elles y sont omniprésentes et sont généralement au service de puissantes entités qui savent exploiter leurs capacités. Elles sont capables d'aller et venir entre les mondes par les portails et les failles, ce qui fait d'elles de remarquables serviteurs.

L'Esprit Affamé

Dans la présente campagne, la créature emblématique de l'Empire des Ombres est l'Esprit Affamé. Inspiré de la mythologie chinoise, il s'agit d'une créature morte par pendaison et qui s'en prend aux hommes sans jamais parvenir à assouvir sa vengeance.

Elle est une ombre pure, capable d'aller et venir à travers les portails. Elle peut être domptée par un sorcier pour accomplir des assassinats ou lancer des attaques.

Le Dépouilleur de l'Ombre

Un Dépouilleur possède la faculté d'ôter des lambeaux de peaux à ses victimes, qu'elles soient mortes ou vivantes. Il assimile ses lambeaux qui se mettent à flotter comme de grands voiles noirs autour de lui. La plupart des Dépouilleurs sont recherchés pour la qualité et le nombre de peaux qu'ils peuvent dissimuler dans leurs remplis : peaux tatouées, cuirs rares, couleurs d'épidermes lointains, etc.

Les plus vieux, et les plus intelligents, trouvent parfois le moyen de monnayer leurs peaux sans être dépouillés de leur propre butin. Ils entrent au service d'occultistes ou des médecins. D'autres enfin revendent certaines peaux à leurs propriétaires d'origine, ou les troquent contre d'autres possédant les qualités qu'ils recherchent, pour eux-mêmes ou leur maître.

Les Seigneurs des Trois Mondes

L'exposition du pavillon chinois en gare de l'Est présente des statuettes représentant « Les Seigneurs des Trois Mondes ». Il s'agit des Contrées du Rêves, de l'Empire des Ombres et du Monde des Hommes. Le légendaire Seigneur de l'Empire des Ombres n'existe plus. Il résidait dans le grand palais de la mystérieuse Cité de l'Ombre.

Cette information peut être obtenue auprès des habitants de l'Empire par les investigateurs. Cette anecdote peut conduire à la grande révélation de la campagne : si les investigateurs bouleversent les évènements prévus, Sayk Fong Lee deviendra effectivement empereur, mais dans l'Empire des Ombres !

Schéma symbolisant les Trois Mondes. Langage inconnu



L'irruption des ombres dans notre monde

Les enclaves ténébreuses

Chaque crépuscule, chaque éclipse, chaque recoin sombre, fond de cave ou faille insondable, sont l'occasion pour l'Empire des Ombres de tenter d'agrandir son domaine. L'obscurité de la nuit, la noirceur des catacombes, tous ces sites où la lumière n'entre jamais, tous ces endroits où l'homme craint de se rendre et de rester seul sont comme des îlots de ténèbres et des avant-postes que l'Empire des Ombres accapare comme s'ils étaient siens.

Certaines religions humaines enferment les dépouilles dans des cercueils ou des caveaux, qu'ils immergent dans l'obscurité pour l'éternité. Ce faisant, elles remettent, par provocation ou ignorance, le corps des êtres chers aux maîtres de la nuit, qui savent se glisser dans ces enclaves pour y dérober corps et ombres au profit des créatures cauchemardesques de l'Empire.

Pire encore, quel que soit celui qui rêve de ténèbres, il permet à l'Empire des Ombres de prendre pied jusque dans le Monde des Rêves, là où les pires frayeurs savent jaillir des esprits les plus sombres et les plus profonds.

La convoitise des ombres

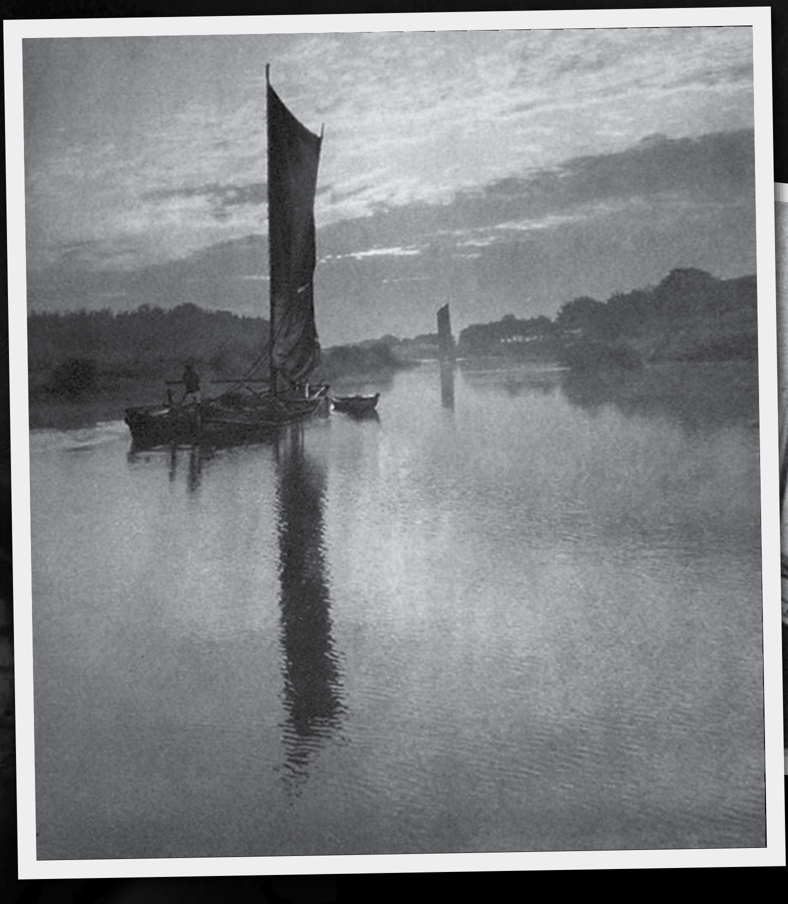
Dans tous les mondes qu'elles parcourent, les ombres convoitent d'autres ombres. Lorsqu'elles émergent dans le Monde des Hommes, c'est pour s'en prendre aux ombres des hommes. Dans l'Empire des Ombres, elles tentent de détruire les ombres des voyageurs afin de prendre leur place lors de leur retour dans notre monde. Ceux qui reviennent de l'Empire des Ombres doivent se montrer vigilants, car il peut arriver que des ombres se dissimulent dans les replis de leurs vêtements ou les fonds de leurs bagages.

Les ombres vivent pour leurs propres desseins, dont occultistes et érudits ignorent encore tout. Elles renient la richesse et la gloire. Pourtant elles rendent hommage à des dieux innommables. Comment peuvent-elles prier ces divinités sans rien attendre en retour ?

Note au Gardien

Cette présentation brosse les généralités relatives à l'Empire des Ombres. Elle donne une certaine vision de ce monde et les bases d'une cohérence afin que le Gardien puisse agrémenter cet univers à sa manière sans le dénaturer. Bien entendu, si les investigateurs décident de l'explorer plus avant, le Gardien peut apporter les compléments de son choix.

Enfin, l'écran de jeu de la présente campagne comporte un fascicule décrivant « La Cité de l'Ombre », une grande ville au cœur de l'Empire.





LE SACRE DE SAYK FONG LEE

L'écran de jeu de la présente campagne propose de découvrir la Cité de l'Ombre. Cette possibilité est une option au choix du Gardien et n'est pas développée dans ce scénario. S'il le désire, le Gardien peut décider de placer quelques scènes à proximité de la Cité de l'Ombre afin de suggérer aux investigateurs de s'y rendre. Par exemple, le pont contenant le Compas des Ombres (voir plus loin) peut être l'un des ponts conduisant à la cité.

Ce qui se passe dans le monde réel

Avant de détailler le voyage des investigateurs dans l'Empire des Ombres, précisons ce qui se passe dans le Monde des Hommes durant leur absence.

Sur l'île de Zaoshou

Les Japonais se rendent maîtres de l'île. Les Shen De abordent la jonque contenant le Portail des Ombres et s'emparent de l'artéfact. C'est là un élément essentiel à la suite de l'aventure. Nous verrons qu'ils comptent utiliser le Portail pour s'assurer la conquête de Harbin et du nord de la Mandchourie. Pour cela, ils vont plonger la région dans les ténèbres (cf. Livre 6) !

Note au Gardien

Si les investigateurs ont mis au point un dispositif pour détruire l'artéfact après leur passage (incendie, sabordage, etc.), les Shen De le neutralisent et s'emparent du Portail. Aucun Gardien ne détruit jamais un portail.

Agaï Chen rejoint Sayk Fong Lee

Le maître tatoueur malade de la peste a quitté Zaoshou à bord d'un hydravion japonais. Les alliés de Sayk Fong Lee le conduisent jusqu'au palais des seigneurs mandchous de Harbin. Les investigateurs l'y retrouveront alors qu'il s'apprête à tatouer le dos du sorcier.

Sayk Fong Lee rejoint son palais

Après avoir récupéré le Necronomicon dans l'Empire des Ombres, Sayk Fong Lee a rejoint le portail par lequel il est entré. Ce portail est porté par une créature des ombres prisonnière dans une cellule. Bien entendu, Sayk Fong Lee fait partie de ces érudits qui connaissent la valeur des portails pour eux-mêmes et pour les avantages stratégiques qu'ils apportent. **Jamais il ne détruira un portail**.

Le sorcier prit soin de libérer la créature en quittant l'Empire afin que personne ne puisse le suivre. Il abandonne sur place son lieutenant Ran Gaar Kha et ses séides.

Il rejoint donc le palais des seigneurs mandchous de Harbin pour préparer son sacre :

- Il possède le Necronomicon qui abrite le secret du Tatouage Suprême. Il dispose des encres rares (dérobées dans l'écritoire exposée à Paris).
- Agaï Chen est en route pour Harbin. Il possède également des encres spéciales dérobées à « la Source des Encres ». Les investigateurs peuvent croire qu'il va sauver sa petite-fille Liu Chen, alors qu'il a négocié sa guérison contre son art.
- Il est sur le point de devenir Rançonneur de Droit Divin et de commander au Messager des Tourmentes. Tous ceux qui sont marqués du Sceau du Dragon lui devront obéissance.

Rien ne semble pouvoir empêcher le sorcier d'accomplir ses desseins…

Perdus dans l'Empire des Ombres

De retour au lavoir

Tous ceux qui ont franchi le Portail des Ombres se retrouvent à nouveau à proximité du lavoir, parmi ces centaines de tentures exposées au vent. Ils ont emporté avec eux la dépouille de Guang Ying, dont l'ombre va les rejoindre bientôt.

Les voyageurs peuvent avoir emmené de quoi s'éclairer dans ce monde. Mais surtout, ils possèdent toujours le Brûloir de Hu Feng. L'artéfact brûle de précieuses graisses des Maigres Bêtes de la Nuit, mais est également une arme contre les ombres (cf. *Le Brûloir de Hu Feng*, p. 14) !

Conseil de maîtrise

Le climax de cet épisode résonne comme un final de campagne !

Dans l'Empire des Ombres, les investigateurs devront résoudre nombre d'intrigues secondaires ouvrant aux résolutions des intrigues principales de la campagne. La portée et la nature des évènements auxquels ils vont assister marquent une étape dans les enjeux auxquels ils sont confrontés.

Mais surtout, lorsque les investigateurs surgiront de l'Empire des Ombres au cœur du Palais des seigneurs de la guerre mandchous pour y surprendre leur ennemi et découvrir la vérité sur le Necronomicon, le Gardien aura la possibilité de faire jouer la scène finale exactement comme s'il s'agissait de la fin de la campagne !



Ran Gaar Kha

Lieutenant assassin de Sayk Fong Lee

Les investigateurs ont déjà croisé cet antipathique personnage à Paris. Cette fois-ci, les circonstances sont tout autres et l'homme négocie pour sa vie.

Objectifs

- S'il apprend que les investigateurs se rendent au portail permettant d'entrer dans le palais de Sayk Fong Lee, il met tout en œuvre pour les accompagner.
- Quoi qu'il arrive, il reste fidèle à son maître, mais fait tout pour revenir dans le Monde des Hommes.

Caractéristiques

FOR	70
DEX	80
POU	80
CON	70
APP	75
EDU	50
TAI	70
INT	60

Points de Vie : 14
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Santé Mentale : 70
Points de Magie : 6

Combat

Corps à corps 75 % (37/15), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Esquive 75 % (37/15)

Épées (sabre) 50 % (25/10), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Corps à corps (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Armes de poing (révolver cal. 32) 50 % (25/10), 1D8 (E) points de dégâts

Garrot (garrot) 50 % (25/10), 1D6 + 1D4 points de dégâts*

**Rappel règles du garrot : Chaque round, la victime a droit à une manœuvre de combat pour échapper au garrot. Si elle échoue, elle subit les dégâts. Un garrot n'est efficace que contre des adversaires humains ou d'une physiologie similaire.*

Protection

Sous ses vêtements d'Occidental, il porte une cotte de maille et de cuir qui lui offre 2 points d'armure.

Compétences

Connaissance	25 % (12/5)
Savoir-faire	25 % (12/5)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	75 % (37/15)

Personnalité

Impassible, menaçant, manipulateur

Tatouages

Il porte sur les bras les tatouages suivants :

- La Griffe Acérée du Dragon lui donne un dé bonus lors de l'utilisation des compétences de combat au corps à corps.
- L'Écaille du Dragon lui procure une armure naturelle de 2 points.

Ces tatouages peuvent être reconnus par l'investigateur ayant vécu l'aventure préalable intitulée *mort d'un coéquipier* (cf. Livre 1).

Il n'est pas marqué du sceau du Dragon.

Sa fidélité à son maître n'a pas besoin de cette intimidation.

Objectifs de cette scène : pas de temps mort ! Les investigateurs quittent une bataille dans le monde réel pour déboucher dans une autre dans l'Empire des Ombres. Cette scène d'affrontement entre les ombres et les séides doit surtout leur révéler qu'il est suicidaire de vouloir traverser l'Empire des Ombres sans protection. Les investigateurs peuvent participer à la bataille et participer à sa conclusion, mais ce n'est pas essentiel.

La bataille entre les séides et les ombres fait toujours rage autour de la grande pagode. Dans cette scène de cauchemar, des myriades d'ombres sillonnent les cieux à la recherche de leur cible. Les cerfs-volants des séides sont déchiquetés par des formes noires et s'abattent en tournoyant vers le sol. Les ombres empoignent les séides et les emportent pour les faire retomber bruyamment plus loin. D'autres engagent des corps à corps effrénés et déchiquettent les hommes du sorcier mandchou. Quelques minutes plus tard, les ombres emportent leur butin : corps des ombres et ombres des défunts.

L'ombre de l'Esprit Affamé plane toujours au-dessus de la zone, attendant son heure.

Ran Gaar Kha blessé !

Objectif de cette scène : les investigateurs doivent découvrir Ran Gaar Kha affaibli et vulnérable, afin qu'ils hésitent à l'éliminer (s'il se présentait debout et arrogant, il ne fait aucun doute que les investigateurs auraient moins de scrupules). Nous allons donc considérer que les investigateurs conservent Ran Gaar Kha en vie afin de se servir de lui contre Sayk Fong Lee.

La bataille terminée, les investigateurs peuvent passer le pont et entrer dans la cour de la grande pagode. L'affrontement a provoqué de très nombreux dégâts matériels, mais en revanche il ne reste aucun corps sur les lieux. Les ombres ont tout emporté.

Cependant, sous le couvert d'une charrette, les investigateurs peuvent apercevoir un corps allongé. C'est Ran Gaar Kha, le lieutenant assassin de Sayk Fong Lee. Il a été blessé dans la bataille et projeté dans cet abri providentiel. Il est sonné, mais peut reprendre ses esprits et surtout son sang-froid :

- Il rapporte sans mentir les circonstances dans lesquelles Sayk Fong Lee s'est emparé du Necronomicon et les intentions du sorcier : se faire tatouer par Agaï Chen et devenir Rançonneur de Droit Divin.
- Il dit pouvoir aider les investigateurs à affronter les Shen De. Cela aussi

est vrai, mais sert à esquiver d'autres questions.

- Il raconte avoir été abandonné par Sayk Fong Lee, mais comme l'assassin était volontaire c'est seulement vrai d'un certain point de vue.

En fait, il commence par énoncer des vérités afin de mettre les investigateurs en confiance. Il est plus prudent concernant d'autres renseignements :

- Il dit pouvoir conduire les investigateurs auprès de Liu Chen, qui se trouve dans le palais.
- Pour rejoindre le palais, on peut passer par le portail tracé sur la créature retenue prisonnière dans une cellule (Ran Gaar Kha ignore qu'elle est partie, mais sait que son maître voulait la libérer). Il pourra ensuite les guider dans le palais.

Mais surtout, il remarque la présence de Meï Fang et peut tenter de s'en faire une alliée (cf. *La mort de Meï Fang*).

Le cas échéant, les moines pourront renseigner les investigateurs sur la nature des ombres qui ont attaqué les séides : c'est une meute d'ombres prédatrices. Elles savent coordonner de redoutables attaques. Elles s'en prennent aux ombres soumises à d'autres volontés, comme c'était le cas pour celles provenant des cerfs-volants. Elles savent également emporter les ombres des vivants et se repaissent de leurs corps.

Les moines lettrés

Pendant ce temps, l'ombre de Guang Ying a rejoint les investigateurs. Dès qu'il aperçoit Ran Gaar Kha, il somme les investigateurs de le tuer immédiatement ! Pouvoir éliminer le bras droit de leur pire ennemi est une occasion inespérée !

Note au Gardien

Nouvelle provocation du scénario. Il y a peu de chance que les investigateurs prennent des ordres du personnage non joueur ! S'ils prennent la défense de l'assassin, ce dernier aura la vie sauve.

Guang Ying n'insiste pas. Il considère que Ran Gaar Kha peut en effet être utile.

L'ombre du vieil aveugle peut ensuite leur apporter des précisions sur l'endroit où ils se trouvent :

- La grande pagode est une bibliothèque occulte.
- Tous ceux qui résident ici sont des moines lettrés, archivistes et occultistes « éclairés ». Ce sont tous des ombres tangibles, mais ils sont restés très proches des hommes et sont les alliés des Gardiens dans ce monde.
- Cette communauté n'a pas de chef. N'importe quel moine peut répondre à n'importe quelle demande. Ce sont des gens naïfs et il est malvenu d'abuser de leur crédulité.
- C'est dans cet endroit qu'il est venu cacher le Necronomicon ramené de Chine par Louis Lonsdale en passant par son tatouage pectoral.
- Pour suivre Sayk Fong Lee, il suffit d'emprunter le portail par lequel il est entré. Comme pour le portail situé dans le Monde des Hommes, celui-ci est dessiné sur la peau d'une créature de ce monde. Les investigateurs n'en verront que la silhouette, qu'ils ne soient donc pas effrayés quand ils glisseront à travers son corps pour repartir !

La créature est enfermée dans un bâtiment annexe de la pagode, non loin de là. Cette information peut interpeller les investigateurs : comment se fait-il que Sayk Fong Lee ait pu emprunter ce passage, attaquer la pagode et fuir avec le Necronomicon si la créature qui porte le passage est enfermée ?

Pas de portail de retour !

Objectif de cette scène : les investigateurs doivent trouver le moyen de quitter l'Empire des Ombres. Il leur faut assembler diverses informations, détenues pour partie par les moines qui ont lu le Necronomicon et en partie par eux-mêmes, tracées sur la Carte des Portails.

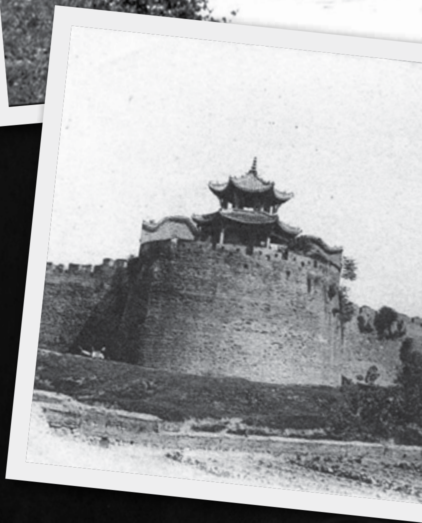
Sur un ton désarmant de simplicité, l'un des moines explique la manière dont se sont déroulés les évènements :

« *Les intrus sont apparus dans la cellule de la créature au portail. Ils ont fait exploser la porte. Ils sont entrés dans la bibliothèque. L'un d'eux est reparti avec le livre. Puis la créature s'est enfuie. Vous ne pouvez donc pas repartir, à moins de savoir où elle se trouve.* »

Note au Gardien

Sayk Fong Lee a délibérément choisi de laisser s'enfuir la créature, afin que personne ne puisse le suivre lorsqu'il a quitté l'Empire des Ombres. Il se sait maintenant à l'abri dans son palais mandchou. Prudent, il a tout de même envisagé que des créatures de l'Empire des Ombres puissent accidentellement passer par le portail et installé un dispositif pour les neutraliser dès leur entrée dans le Monde des Hommes. Les investigateurs s'y précipitent…





Pour l'heure, les investigateurs sont donc échoués dans l'Empire des Ombres. Ils peuvent demander l'aide des moines et interroger Guang Ying sur ce qu'il convient de faire. Voici ce qu'ils peuvent apprendre :

- Quand Agaï Chen traça l'entrée du Portail des Ombres sur le torse de Louis Lonsdale, l'autre côté du portail apparut sur le torse du grand maître des moines de cette pagode. Lorsque l'Esprit Affamé et l'ombre de Guang Ying disparurent dans le poitrail de Louis Lonsdale, ils surgirent par la poitrine du vieil homme, ce qui provoqua son décès. L'Esprit Affamé quitta les lieux, et Guang Ying décida de faire appel à un Dépouilleur des Ombres pour prélever la peau ornée de son tatouage et pouvoir le conserver. La créature assimila cette peau parmi les autres lambeaux qui entourent son corps décharné. Elle fut enfermée dans une cellule.
- L'ombre de Guang Ying put quitter l'Empire des Ombres non pas par ce portail, mais par une profonde faille de ténèbres située sous la pagode, et qui conduit à sa dépouille terrestre.
- Aucun Gardien ni habitant de l'Empire des Ombres ne détruira jamais un portail. Les ombres n'auraient aucun endroit où aller et continueraient d'errer éternellement dans le Monde des Hommes. Et eux-mêmes, vivants aujourd'hui, mais morts demain. Où iraient les ombres de leurs corps ?
- Guang Ying ignore s'il est possible de retrouver la trace du Dépouilleur des Ombres. La Carte des Portails n'est d'aucune utilité dans l'Empire des Ombres. Elle indique toujours que le tatouage pectoral de Louis Lonsdale se trouve dans Harbin. Mais elle ne donne pas la position du portail emmené par le Dépouilleur des Ombres.
- Naïvement, les moines qui assistent à l'échange révèlent « *qu'on trouve parmi les Pages du Necronomicon le moyen de localiser le portail porté par la créature* ». Mais le Necronomicon a été emporté par Sayk Fong Lee et on ne peut donc pas consulter ses pages.





En fait, le moine fait référence aux « Pages » du Necronomicon. Un Page est un moine qui est au service du livre. À ne pas confondre avec les feuilles du grimoire…



Les « Pages » du Necronomicon

Cette petite confusion (et plaisanterie) en forme de révélation abrite une terrible réalité. À la manière des seigneurs et de leurs suivants, le Necronomicon s'est vu attribuer des centaines de Pages. Chacun d'eux a appris et mémorisé une page unique du grimoire impie, échappant ainsi à la folie qu'aurait provoquée la lecture de tous les secrets qu'il abrite.

Les Pages sont devenus la mémoire orale du Necronomicon. À la manière d'une bibliothèque vivante, ils peuvent réciter ce qu'ils savent et ainsi transmettre leur savoir aux occultistes et autres chercheurs de secrets sacrilèges.

À la demande des investigateurs, des centaines de Pages se massent dans la cour de la grande pagode. Ils répondent immédiatement à toute question concernant les secrets qu'ils conservent au fond de leur mémoire. Guang Ying effectue les traductions.

Après quelques recherches infructueuses, les investigateurs parviennent à identifier un Page qui leur révèle le moyen de localiser le portail :

- Chaque Portail des Ombres porte un « nom magique », qui le distingue des autres.
- En connaissant ce nom magique, on peut interroger le « Compas des Ombres ». C'est un genre de boussole qui pointe dans la direction du portail recherché.
- Ce compas se trouve « *suspendu entre ciel et terre, au croisement des eaux et des chemins* », à quelques lieues d'ici, soit environ une heure de marche.

Comment connaître le nom magique du portail ? Il figure simplement sur la carte des portails trouvée par les investigateurs sur l'île de Zaoshou.

Tout le groupe peut se mettre en route vers cet endroit. La formulation « *suspendu entre ciel et terre, au croisement des eaux et des chemins* » indique simplement que le compas est placé sur un pont enjambant une rivière.

L'ombre de Tsatoba

À bord de la flotte de Serpent Jaune, les investigateurs avaient découvert que Tsatoba n'avait plus son ombre. Celle-ci a été emportée dans l'Empire des Ombres durant une expérimentation de l'Arcane des Cinq Supplices par les Shen De. Pour l'ombre de Tsatoba, c'est une occasion inespérée de rapporter des informations et, pourquoi pas, des éléments susceptibles de donner la victoire finale aux Poissons qui Marchent.

Ceci permet au Gardien de continuer à faire œuvrer le shaman de l'Océan Noir, même s'il est mort dans le Monde des Hommes.

Après que les investigateurs et leurs alliés ont quitté la grande pagode, l'ombre de Tsatoba va agir pour les intérêts des Shen De de la manière suivante :

- Tout d'abord, il va découvrir la vérité sur les Pages qui ont appris par cœur le Necronomicon. Selon lui, si l'ouvrage abrite le secret du Tatouage Suprême, les Pages eux aussi détiennent désormais ce secret !
- Il va ensuite faire intervenir un groupe de Shen De pour forcer les Pages à se mettre en route vers le Monde des Hommes. Tsatoba va donc ramener de l'Empire des Ombres la mémoire orale du Necronomicon et l'offrir à l'Océan Noir. Les Poissons qui Marchent pourront alors maîtriser l'Arcane des Cinq Supplices et le faire subir aux investigateurs ! (Cf. *Livre 6 – L'Arcane des Cinq Supplices*.)

Mais il y a plus :

- Son groupe armé et lui vont suivre ensuite la trace des investigateurs à travers l'Empire des Ombres. Ils escomptent ainsi découvrir l'emplacement du portail permettant d'entrer dans le palais de Sayk Fong Lee (son existence lui aura été révélée par les moines de la pagode).

Quelle que soit la durée de son voyage, il retrouvera le portail conduisant au palais et fera irruption pour empêcher *le sacre de Sayk Fong Lee* (cf. p. 67) et tenter de capturer le sorcier. Dans le meilleur des cas, nous verrons que les Shen De peuvent s'assurer la possession des deux portails permettant d'aller et venir dans l'Empire des Ombres : le portail de la jonque et le portail du pectoral.

Les investigateurs retrouveront Tsatoba lors de leur second voyage à Harbin, après leur voyage jusqu'en Mongolie.

Le compas des portails

Pour trouver le pont abritant le compas, les moines indiquent qu'il faut remonter la rivière jusqu'au premier pont. À l'intérieur de la bâtisse qui le domine se trouve ce qu'ils recherchent. Les investigateurs et leurs compagnons d'infortune peuvent se mettre en marche, mais nul ne peut voir distinctement ce qui les attend au-delà d'une centaine de mètres, et même en deçà, on ne distingue que de vagues silhouettes et n'importe quel rocher a l'apparence d'un prédateur prêt à bondir.



Au bout de quelques lieues, sinon environ une heure, selon la mesure du temps que préfèrent adopter les investigateurs, le groupe découvre un pont surplombé d'une bâtisse. Le bâtiment mesure environ une vingtaine de mètres de longueur et ne contient qu'une seule pièce couverte d'un toit de tuiles.

Une troupe d'inconnus

Mais au fur et à mesure qu'ils s'approchent, ils peuvent apercevoir plusieurs navires amarrés. Il s'agit d'une troupe d'artistes, qui donnent des représentations à travers l'Empire des Ombres (cf. *Le cortège du Maître des Arts*). Face à la présence de ce groupe, les investigateurs ont le choix :

- Attendre qu'ils partent. Ils les verront alors installer un campement et préparer un repas. Visiblement, le départ n'est pas pour tout de suite.
- Tenter de les contourner et consulter le compas sans attirer l'attention. Peine perdue. Les artistes salueront leurs efforts en entamant la discussion.
- Simplement aller vers les artistes et expliquer clairement les raisons de leur présence ici. Personne ne s'étonne de leur présence dans ce monde, ni de leur volonté d'interroger le compas.



Une aiguille affolée

Il est possible que les investigateurs mettent un petit moment avant de pénétrer dans la salle du compas (discussion avec les artistes, précautions, etc.). Par clarté de lecture, ce chapitre précise les informations à collecter dans cet endroit, mais le Gardien fait jouer la scène au moment opportun.

Pour découvrir la salle abritant le Compas des Portails, les investigateurs doivent gravir les quelques marches du pont conduisant à la demeure. On peut remarquer que les marches semblent usées par le passage d'une infinité de pas durant d'innombrables éons. Toutes sortes de créatures ont dû user ces marches durant des millénaires pour venir interroger le compas sur la route qu'elles devraient suivre jusqu'à leur destinée.

L'endroit est sans danger, mais empreint d'une grande solennité. Au cœur de la grande salle se trouve une table circulaire sur laquelle est posé un disque de bronze d'une trentaine de centimètres de diamètre : le compas. Tout le pourtour est marqué d'idéogrammes. Au centre du disque est creusée une petite vasque emplie d'une eau sombre. C'est là que flotte l'aiguille du compas. Pour le moment, elle tourne sur son axe sans pointer vers une direction précise.



Pour trouver la direction à prendre, les investigateurs doivent :

- Trouver le nom magique du portail en observant la Carte des Portails qu'ils ont en leur possession.
- Faire la correspondance avec les idéogrammes tracés sur le compas. Les signes ne correspondent pas, car le compas est gravé dans une ancienne langue peu usitée, mais Guang Ying peut faire la traduction.
- Toucher du doigt les symboles correspondants au portail qu'ils recherchent.

L'aiguille se met à tourner puis se fixe dans une direction. Guang Ying leur indique alors qu'il s'agit sans aucun doute de la direction du portail qu'ils recherchent, mais avant que les investigateurs ne soient soulagés de leur découverte, ils peuvent se rendre compte que l'aiguille bouge doucement.

En effet, le portail est tracé sur la peau d'une créature qui se déplace ! Si les investigateurs veulent garder la piste, il leur faut emporter le compas hors du pont. Personne ne semble s'en offusquer.

Pour le moment, l'aiguille indique qu'il faut suivre la rivière vers l'aval.



Note au Gardien
Précisions sur le compas

Le compas découvert par les investigateurs peut devenir un enjeu pour plusieurs factions. Voici donc quelques précisions à l'attention du Gardien :

- *Les investigateurs peuvent emporter le compas hors du pont. Sa magie n'est pas altérée par son déplacement. Pour l'interroger à nouveau, il suffit de le mettre à plat, de remplir d'eau la vasque et d'y placer l'aiguille.*
- *L'Écorcheur Céleste cherche lui aussi à rejoindre le Monde des Hommes. Lorsqu'il aura appris que c'est la destination des investigateurs et qu'ils s'orientent en suivant la direction donnée par le compas, il sera tout disposé à leur venir en aide et même à les encourager à emporter le compas avec eux.*
- *Enfin, le Gardien peut décider de faire du compas un objet de convoitise des maigres bêtes de la nuit et, par exemple, imaginer que les investigateurs doivent le leur restituer avant leur départ pour le tout dernier scénario de cette campagne.*

Un monde prédateur

Lorsqu'ils ressortent de la maison sur le pont, les investigateurs peuvent apercevoir non loin de là l'ombre de l'Esprit Affamé qui plane comme une menace au-dessus d'eux. Elle semble être accompagnée par d'autres ombres prédatrices, certaines s'éloignent et d'autres approchent. Il est impossible de dire si l'ensemble forme un groupe homogène attendant l'occasion de saisir les étrangers, mais l'angoisse étreint soudain le cœur de Meï Fang qui se met à sangloter.

Qian Lan et les autres naufragés de ce monde sont du même avis : leur petit groupe a très peu de chance de survivre dans cet endroit dont on ignore tout. Ran Gaar Kha rappelle qu'il a vu ses meilleurs combattants se faire tailler en pièce par des ombres. En outre, on ne sait pas quelle distance a parcourue la créature porteuse du tatouage. Leur séjour dans l'Empire des Ombres peut durer quelque temps. Il leur faut de l'aide ou des alliés.

Le cortège du Maître des Arts

Une représentation théâtrale

Objectif de la scène : donner aux investigateurs l'opportunité d'approcher le cortège afin d'imaginer pouvoir voyager en sa compagnie. Les investigateurs peuvent solliciter le régisseur ou être directement sollicités par les artistes.

Dans la noirceur de la nuit perpétuelle s'élèvent des sons inconnus qui forment des mélodies dérangeantes. Les instruments de musiques étranges laissent échapper des mélopées jamais entendues par les investigateurs, mélange de souffles chantés et de sépulcraux cris de gorges. Sur une scène de bois, des artistes sont en répétition. Face à eux, un maître de chant et un chorégraphe arrangent la prestation en vue d'une prochaine représentation.

Le camp des artistes est installé non loin du pont au compas. Malgré leur étrangeté, les chants et les musiques qui parviennent aux investigateurs ne sont pas agressifs. Dans le camp, les investigateurs peuvent apercevoir les ombres vaquer à leurs occupations : préparation des costumes, confection d'accessoires, etc. Ils peuvent surtout se rendre compte que des coolies sont en train d'embarquer du matériel, signe que le convoi fluvial devrait se mettre en marche dans quelque temps.

Les investigateurs peuvent voir dans ces préparatifs de départ l'occasion pour eux d'embarquer pour suivre la direction indiquée par le compas : l'aval du fleuve. S'ils tardent à se décider, trois ombres remarquent leur présence et se dirigent vers eux.

La caravane

Les investigateurs sont approchés par le régisseur du théâtre et deux ombres porteuses de masques noirs (cf. encadré *Le cortège du Maître des Arts*). Elles saluent courtoisement et bien bas les étrangers et entament la discussion dans un chinois ancestral :

- Elles se présentent comme étant des artistes du cortège du Maître des Arts.
- Elles suivent la voie du fleuve en naviguant sur les jonques.
- Elles souhaitent savoir si les investigateurs accepteraient un engagement dans la compagnie pour quelques représentations. En effet, il est bien rare de croiser des voyageurs faits de chairs et de sang et cela pourrait accroître la renommée du cortège !

C'est peut-être l'opportunité qu'attendaient les investigateurs pour sécuriser leur voyage jusqu'au portail.



Le cortège du Maître des Arts – L'escorte secrète de l'Écorcheur Céleste

Le cortège du Maître des Arts est composé d'une troupe d'artistes de la plupart des domaines du spectacle. La troupe erre à travers l'Empire des Ombres et joue devant toutes sortes de publics et pour toutes les occasions : célébrations des grands de ce monde, cérémonie en l'honneur des dieux, divertissement de foules sombres, etc.

Une escorte secrète

Le cortège est une mystification. Il dissimule en fait l'escorte armée de l'Écorcheur Céleste, composée de la compagnie noire et de la compagnie blanche. Mais il existe depuis tellement longtemps et fait preuve d'un tel savoir-faire artistique que personne n'irait imaginer qu'il n'est qu'une façade, simplement destinée à protéger l'identité secrète de l'Écorcheur Céleste.

Cependant, si le cortège était en danger ou devait s'opposer à une agression, ses membres abandonneraient leurs attitudes artistiques pour devenir de redoutables combattants.

La troupe dans son ensemble

La troupe est dirigée par le Maître des Arts (cf. encadré plus loin). Elle est composée de deux compagnies théâtrales, dites « compagnie noire » et « compagnie blanche ». Elle est également constituée de quelques artistes indépendants et de diverses recrues ponctuelles, qui accompagnent la troupe durant une saison théâtrale ou le temps d'un voyage.

La compagnie noire

La compagnie noire est composée de neuf ombres portant des masques noirs. Elles pratiquent les arts silencieux : théâtre d'ombres, acrobaties, magie, illusionnisme, etc.

Leurs masques noirs représentent des personnages du folklore de l'Empire des Ombres : Le Seigneur de la Guerre, Le Sorcier des Limbes, L'Empereur, Le Démon de la Lune, Mordiggian, L'Immortel, La Reine des Bêtes de la Nuit, La Mémoire Oubliée et Le Cultiste. Ces masques sont sculptés dans du bois provenant de lointaines contrées de ce monde, mais n'ont pas de pouvoirs particuliers.



La compagnie blanche

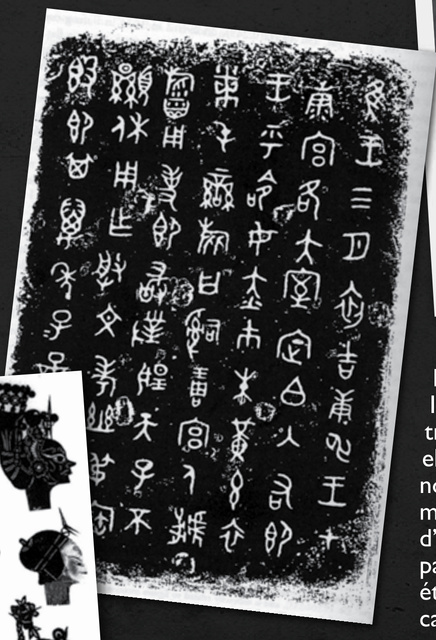


La compagnie blanche est composée de neuf ombres portant des masques blancs. Elles pratiquent les arts sonores : musiques, théâtres, chants, etc.

Leurs masques blancs représentent des personnages et des symboliques du Monde des Hommes, tels que se les imaginent les ombres : L'Arabe Dément, Le Seuil de la Mort, Le Livre ouvert, Le Shen De, Le Désordre Mental, L'Augure, L'Ignorance, La Noirceur de l'Âme et L'Archiviste. Ces masques sont cousus et brodés à partir d'étoffes provenant de cités marchandes. Ils n'ont pas de pouvoirs spéciaux.

Cette compagnie donne également des représentations du Monde des Hommes. En effet leur masque blanc les fait ressembler aux résidents du Monde des Hommes. Les ombres spectatrices sont friandes de spectacles mettant en scène les hommes, comme nous apprécions de voir des spectacles d'ombres.

Le plus souvent, ces deux compagnies alternent leurs numéros durant les spectacles, ce qui les rend complémentaires. Elles ne sont pas opposées l'une à l'autre, car dans les deux cas il s'agit d'ombres porteuses de masques. Malheureusement, l'arrivée des investigateurs va bouleverser leurs relations (cf. *Spectacle vivant*,).



Un programme du spectacle. Langage inconnu

Les artistes indépendants

Ils ignorent la vérité sur le reste de la troupe et prêtent seulement leur talent à quelques représentations ou aident à l'organisation des spectacles ou à la logistique. On trouve par exemple des costumiers, des dresseurs d'animaux, des accessoiristes, des pilotes de bateaux, etc. Ils sont une douzaine, mais leur nombre varie selon les besoins du spectacle et au gré des rencontres.

Le régisseur

C'est avec lui que s'entretiennent tous les artistes et tous ceux qui veulent voyager avec le cortège. Il porte toujours un maquillage pâle qui fait voir ses traits sévères et exigeants. C'est également par lui qu'il faut passer pour s'entretenir avec le Maître des Arts, mais il refuse rarement une demande d'audience. La seule ambition du régisseur est que les spectacles soient de qualité et se déroulent dans de bonnes conditions.

Le régisseur ne parle pas, mais ses talents de comédiens sont tels qu'il est capable de se faire comprendre par n'importe qui. De la même manière, il peut deviner les intentions et les questions des individus simplement en observant leur regard et leur comportement. Il est donc tout à fait à même de répondre à certaines questions des investigateurs.



Quelques moyens matériels

La troupe voyage en bateau sur les fleuves ou en charrette à travers les paysages. En ce moment, elle dispose de plusieurs jonques noires qui progressent à la voile. Le matériel de spectacle se compose d'une longue estrade de bois fermée par un rideau noir perlé de petites étoiles brillantes et de quelques calicots.



Un mode de communication déroutant

Les ombres parlent une forme de chinois antique. Même les Chinois accompagnants les investigateurs éprouvent les plus grandes difficultés à comprendre le sens de leurs paroles. Cependant, tout devient clair en observant la gestuelle de leur interlocuteur. Ces artistes savent faire passer autant d'émotions et d'explications dans leur attitude que dans leurs phrases.

Inversement, ils éprouvent une telle empathie vis-à-vis de leur public qu'ils parviennent à comprendre les intentions des investigateurs, même s'ils ne parlent pas la même langue.

Note au Gardien

Ces spécificités peuvent donner lieu à quelques scènes d'interprétation durant les échanges.

Toutes les ombres composant l'escorte secrète possèdent à peu près les mêmes caractéristiques. Le Gardien ajuste les talents selon les situations.

Caractéristiques

Points de Vie : 16

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Combat

Épées (Lame) 50 % (25/10) 1D8 + 1D4 (E) points de dégâts.

Lances (Bambou effilé) 50 % (25/10), 1D6 + 1D4 (E) points de dégâts

Corps à corps 50 % (25/10), 1D4 +1 + 1D4 points de dégâts

Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	25 % (12/5)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Aucune ombre n'est marquée du Sceau du Dragon.

Conseil de maîtrise : les membres de la troupe sont des guerriers qui donnent le change en interprétant des artistes. Ils se plaisent à grossir le trait et exagérer leurs postures de façon théâtrale : timbre de la voix, effets de manches, occupation de l'espace, etc. Ces attitudes permettent de rappeler que les investigateurs n'évoluent pas dans un monde ordinaire et ne sont pas non plus en compagnie de gens ordinaires.





Le Maître des Arts

L'Écorcheur Céleste

Le Maitres des Arts est en réalité l'Écorcheur Céleste, mais il cache son identité sous les traits d'un artiste de théâtre. Ainsi grimé, il voyage avec d'autres artistes à travers l'Empire des Ombres. Il porte un masque noir et blanc et un ample costume des soieries ornées de pierres précieuses, malgré le fait qu'elles soient sans valeur dans ce monde.

Sa fausse identité

Le Maître des Arts est le chef de la compagnie théâtrale. Il décide de l'endroit où elle se rend et des spectacles qui sont joués. Il n'est jamais contredit par sa troupe. En l'occurrence, sa troupe est également un camouflage : il s'agit en fait de son escorte, déguisée elle aussi en artistes de théâtre.

Comportement

Il se déplace en donnant l'impression de prendre tout l'espace qui l'entoure. Il parle d'une voix tonnante, mais pas brutale. Tout dans son attitude n'est que mise en scène destinée à impressionner son interlocuteur, qui se trouve en situation de spectateur.

Il est au-delà du bien, du mal, des lois ou du chaos. Il soigne sans distinction tous ceux qui le paient en Pièces de Fortune. Il répond même à toutes les sollicitations d'outre-monde, pour peu qu'il sache qu'il sera payé en pièces magiques.

Objectifs

- Répondre à ceux qui l'appellent pour exécuter leurs volontés. Sayk Fong Lee a appelé l'Écorcheur Céleste afin de soigner Agaï Chen. Il se fait payer en Pièces de Fortune.
- Pour lui-même, l'Écorcheur Céleste veut récupérer les cendres de son corps terrestre, qui reposent quelque part dans une cité glaciale de Mongolie (cf. livre 6). Il compte ainsi soigner ses propres chairs mortes et revenir à la vie dans le Monde des Hommes.
- Pour toutes ces raisons, il doit donc trouver le moyen d'aller dans le Monde des Hommes. L'arrivée des investigateurs est l'opportunité d'apprendre l'existence du portail de Sayk Fong Lee. Le Maître des Arts va donc aider les investigateurs à le trouver.

Capacités de l'Écorcheur

Il peut « soigner les chairs et les corps », des vivants et des ombres. Il dispense ses soins gratuitement aux ombres du cortège (ce point pourra être négocié par les investigateurs pour eux-mêmes), mais il se fait toujours payer en Pièces de Fortune par les autres. Ses raisons resteront secrètes.

- Soigner une ombre. L'Écorcheur peut soigner l'investigateur ayant eu son ombre déchirée dans l'aventure préalable intitulée *l'ombre dans la Faille* (cf. Livre 1,). Le rituel le fait manipuler des lambeaux d'ombres flottantes et des outils de fumée, mais au final l'ombre déchirée retrouve son apparence normale.
- Soigner une blessure. Il peut soigner les blessures physiques. Il peut restaurer 1D6 + 1 points de vie par semaine. Sa très grande adresse fait disparaître toute trace de cicatrice.
- Ramener un mort à la vie. Les pouvoirs de l'Écorcheur vont au-delà de l'entendement. Ils lui permettent de redonner vie à un mort. Mais le prix en est généralement une autre vie.

L'Écorcheur possède bien d'autres talents et le Gardien peut inventer selon les besoins. Il pratique une médecine de nature magique, qui autorise des interventions spectaculaires voire de véritables révélations. Ce sera en particulier le cas quand, dans le tout dernier épisode de la campagne, Sayk Fong Lee demandera à l'Écorcheur Céleste de prélever la peau du dos du Rançonneur de Droit Divin pour la lui greffer.

Ce qu'il sait sur Sayk Fong Lee

Informations de niveau 3.

Caractéristiques

FOR	60
DEX	100
POU	110
CON	50
APP	90
EDU	50
TAI	70
INT	80

Points de Vie : 12
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Points de Magie : 22

Combat

Épées (Lame effilée) 50 % (25/10) 1D8.+ 1D4 (E) points de dégâts

Protection

L'ombre de l'Écorcheur se régénère de 2D6 points de vie par round. Sa nature d'ombre et sa science des soins le rendent pratiquement invulnérable.

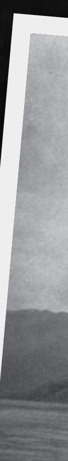
Compétences

Connaissance	50 % (25/10)
Savoir-faire	75 % (37/15)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	50 % (25/10)
Action	25 % (12/5)
Premiers soins	75 % (37/15)

Personnalité

Théâtrale, imposant, dantesque

Il n'est pas marqué du sceau du Dragon.



Traverser l'Empire des Ombres

Le voyage des investigateurs à travers l'Empire des Ombres peut être émaillé par les évènements suivants. Certains sont liés à la vie dans la caravane, d'autres surgissent au gré de la volonté du Gardien, mais tous réservent bien des révélations aux investigateurs…

La destination secrète du cortège

Depuis le Monde des Hommes, Sayk Fong Lee a invoqué L'Écorcheur Céleste afin qu'il soigne Agaï Chen, le maître tatoueur. Il se met donc en route pour un site unique dans l'Empire des Ombres : l'Arcane des Cinq Supplices ! Il s'agit d'un arcane abritant plusieurs portails ouvrant sur d'autres mondes. Il espère trouver parmi eux celui qui le conduira jusqu'à son invocateur. Comme le temps ne s'écoule pas de la manière entre les mondes, il s'est donné tout le temps nécessaire pour trouver le bon chemin.

Si les investigateurs lui révèlent l'existence du portail qu'ils recherchent, il y verra un signe du destin et l'opportunité de rejoindre le Monde des Hommes sans s'égarer. Dans tous les cas, l'Écorcheur Céleste traversera le portail pour *Le Sacre de Sayk Fong Lee*. (cf. p. 67).

Descente du fleuve

Toutes les jonques sont attachées les unes aux autres et poussées par le vent ou les courants. Des pilotes habiles sont placées sur quelques-unes d'entre elles afin d'organiser le déplacement du convoi dans les courbes du fleuve. Peu après que les investigateurs ont rejoint le cortège, le reste des installations est démonté et embarqué. Toute la troupe se met en route. Pour l'instant, le Maître des Arts est très occupé à s'assurer que rien ne manque pour être dérangé.

Le régisseur l'informe de la présence des étrangers et le Maître des Arts tourne vers eux un visage peint et austère méconnaissable. Il désigne une jonque du menton et les investigateurs peuvent grimper à bord.

L'endroit est austère et sombre. Il faut se baisser pour passer sous le toit tressé et accéder aux bancs de bois et aux lits de cordes. Les meubles sont poisseux et sentent l'humidité. Quelques instants plus tard, on entend grincer les cordages et s'entrechoquer les coques. Les embarcations se mettent en route.

Le charnier

Objectif de cette scène : accroître l'ambiance, rappeler que le Monde des Hommes est en guerre et rappeler la dangerosité des ombres.

Tandis que le cortège entame une courbe dans le fleuve, les voyageurs peuvent soudain entendre des hurlements provenir de la berge. Au pied d'un pic rocheux, une horde de goules est à la curie. Les carnivores ont creusé et dévasté une vaste zone d'où elles extraient des corps sans vie pour s'en repaître. Des ombres tournoient au-dessus de la scène et, par moments, s'abattent au milieu des goules pour s'emparer d'une ombre et l'emporter dans les airs.

Les goules ont découvert un charnier provenant vraisemblablement d'un massacre ayant eu lieu dans le monde en guerre des hommes.

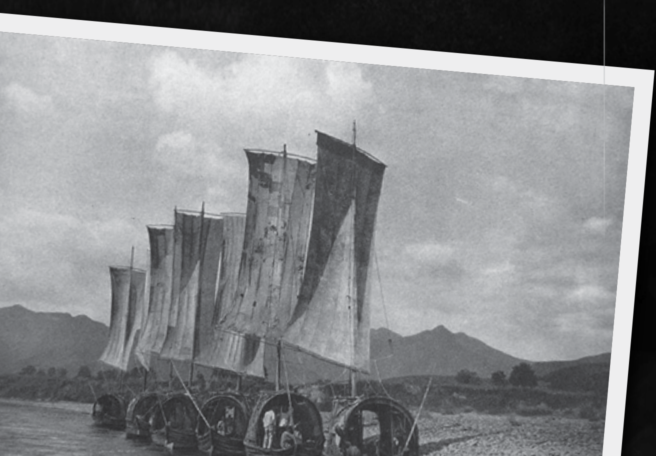
Le spectacle vivant

Après avoir passé l'équivalent d'une journée à naviguer, le cortège s'arrête à proximité de cinq portes majestueuses. L'ombre de Guang Ying indique qu'il s'agit de monuments érigés en mémoire des cinq éléments de la vie terrestre : le bois, le feu, la terre, le métal et l'eau.

C'est là qu'aura lieu le prochain spectacle du cortège. Rapidement, on a descendu le matériel et installé les équipements. La compagnie des masques noirs vient rappeler aux investigateurs qu'il faudra bientôt payer leur transport, mais avant cela ils peuvent se restaurer.

Tous les voyageurs humains sont invités à s'installer le long d'une table où leur sont servis une soupe et du riz. Mais quelques instants plus tard, le rideau qui leur faisait face s'ouvre !











Les investigateurs se retrouvent devant une assemblée d'ombres assistant au spectacle. Le régisseur les rassure en précisant que les ombres raffolent du spectacle des hommes, comme les hommes apprécient les théâtres d'ombre !

Mais cette mise en scène n'est pas du goût de la compagnie des masques blancs. Le rôle des hommes leur est dévolu et ils voient dans ce spectacle une véritable provocation de la part de la compagnie noire. Les choses s'enveniment et les ombres commencent à désigner du doigt les investigateurs, les tenant maintenant pour responsables de la discorde entre les compagnies !

Les investigateurs sont sommés de s'expliquer, mais l'hostilité des compagnies est grandissante et elles commencent à s'en prendre les unes aux autres. Dans la confusion qui suit, les investigateurs peuvent apercevoir des lames dissimulées sous les costumes et que des bras aguerris s'apprêtent à brandir ! Les ombres s'empoignent et on peut même les entendre s'entredéchirer !

Le Maître des Arts intervient en personne pour régler ce conflit. D'une voix tonnante, il ordonne à chacun de reprendre sa place et fait signe aux investigateurs de le suivre dans sa jonque.

Note au Gardien

Cette scène apporte plusieurs éléments :

- *Elle est le moyen de faire intervenir le Maître des Arts afin que les investigateurs puissent le rencontrer.*
- *Elle permet aux investigateurs de remarquer que les compagnies portent des armes réservées à des combattants aguerris. Cet indice peut les faire s'interroger sur le rôle véritable du cortège.*
- *Les ombres déchirées vont devoir être réparées. Seul l'Écorcheur Céleste peut réaliser un tel prodige (cf. L'ombre déchirée, plus bas).*

Ces éléments mis bout à bout peuvent permettre aux investigateurs de deviner qu'ils voyagent avec un groupe qui souhaite conserver l'anonymat. S'ils poussent les recherches, ils peuvent découvrir l'identité secrète du Maître des Arts : l'Écorcheur Céleste !

Entretien avec le Maître des Arts

Sur le pont de sa jonque, le Maître des Arts s'entretient avec les investigateurs. Il peut évoquer les sujets suivants :

- Son cortège est en route pour une grande célébration non loin de « La Montagne aux Crocs de Pierre ». (C'est en partie vrai : c'est là que se trouve l'Arcane des Ombres, sa destination secrète.) Il peut également expliquer le fonctionnement de sa troupe de théâtre (cf. encadré *Le cortège du Maître des Arts*).
- Il est très curieux de savoir d'où viennent les investigateurs et ce qu'ils recherchent dans ce monde. S'ils hésitent à lui dire la vérité ou tentent de le bluffer, il peut à la fois rappeler qu'il vient de leur éviter un conflit et proposer son aide de bonne grâce.
- Dès que les investigateurs évoquent la possibilité de retourner dans leur monde, un test de *Psychologie* (un dé de malus, compte tenu de son masque), peut permettre de deviner un vif intérêt.

Mais pour le moment, le Maître n'en demande pas davantage. Il attend de mieux connaître les investigateurs avant de revenir vers eux un peu plus tard avec une demande très précise :

« *Il y a fort longtemps, j'ai été dépouillé d'un bien précieux : une urne de jade qui contient les cendres de mes ancêtres. Cette urne a été cachée dans le monde des hommes, au cœur d'une cité glaciale appelée Ranksacaan. Il me faut la retrouver afin de disperser les cendres de mes ancêtres dans l'Empire des Ombres et qu'ils puissent trouver le repos.* »

Cette histoire est en partie vraie. L'urne de jade contient effectivement les cendres d'ancêtres, mais surtout ceux de l'Écorcheur Céleste, dont il a besoin pour revenir à la vie. Mais il garde cela pour lui.

Le nom de Ranksacaan n'est pas inconnu des investigateurs. Il figure sur l'un des messages remis par le Marchand Ambulant à bord de la flotte de Serpent Jaune : « *Ranksacaan Teï Tran Hu Feng.* » . Personne ne peut leur dire en revanche ce que signifie « Teï Tran » (ce vocable était en outre inclus dans les paroles magiques de Sayk Fong Lee s'il a tatoué le Sceau du Dragon sur un investigateur).

À ce niveau d'informations, les investigateurs doivent continuer d'assembler des éléments jusqu'à arriver à une conclusion.

Le moment venu, si les investigateurs devinent l'identité secrète de l'Écorcheur,

il peut monnayer ses compétences, toujours contre des Pièces de Fortune. À moins que les investigateurs soient prêts à lui ramener l'urne de jade cachée dans la cité glaciale de Mongolie…

L'ombre déchirée

Durant l'affrontement entre les deux compagnies, deux artistes se sont entredéchirés. Un test de *Trouver Objet Caché* (un dé de malus à cause de la pénombre) permet de remarquer que leur forme d'ombre présente des déchirures disgracieuses. L'investigateur ayant eu son ombre déchirée dans l'aventure préalable intitulée *L'Ombre dans la Faille* (cf. Livre 1) peut s'intéresser à ce détail.

Les artistes vont demander à l'Écorcheur Céleste de restaurer l'intégrité de leurs ombres. Il s'agit d'un rituel qu'il réalisera discrètement. Si un investigateur espionne le Maître des Arts, il peut découvrir son pouvoir de guérisseur. Sinon, les investigateurs pourront s'apercevoir un peu plus tard que les deux artistes ne présentent plus de déchirures.

Cette découverte peut attiser la curiosité de l'investigateur concerné, qui peut demander au Maître des Arts de soigner son ombre, contre une Pièce de Fortune ou un arrangement concernant l'urne de jade (cf. paragraphe ci-dessus).

Par voie de conséquence, ces talents exceptionnels peuvent également interpeller l'investigateur malade de la peste. En effet, celui-ci a peut-être appris que l'Écorcheur Céleste pouvait soigner « chair et peaux ». A-t-il bien de quoi régler les soins ?

La cage des oiseaux noirs

Objectif de cette scène : installer un malaise puis une révélation. Emmener les investigateurs vers un dilemme psychologique puis les forcer à trouver un compromis.

L'ombre qui est mise en scène ici est le frère de Qian Lan, mort dans une ruelle de San Francisco dans l'aventure préalable intitulée *San Francisco – Chinatown*. Il gagne sa place dans le cortège en proposant une animation avec des oiseaux noirs. Il va reconnaître les investigateurs responsables de sa mort, puis sa sœur : Qian Lan.

Dans le cortège se trouve un personnage dont les investigateurs n'avaient pas encore remarqué la présence. L'homme est installé aux abords de l'estrade et propose un divertissement aux ombres venues voir le spectacle : il possède plusieurs cages dans lesquels sont enfermés cinq oiseaux noirs. Comme dans la tradition chinoise, il s'agit de laisser les oiseaux désigner de petits rouleaux de papier sur lesquels sont inscrits des adages. Un test de *Trouver Objet Caché* (ou de *Sciences (biologie)* avec un dé bonus) fait remarquer qu'il s'agit là de vrais oiseaux et pas de leurs ombres. C'est ainsi que cet homme gagne sa vie dans ce monde.

Cette petite scène fait référence à un message du marchand ambulant disant que « *Les oiseaux noirs libérés annonceront de nouveaux présages* ». Pour les investigateurs, il ne s'agit pas de désigner un oiseau qui choisira un papier. Les messages sont illisibles et n'ont pas de sens pour les voyageurs d'un autre monde.

Le message du marchand ambulant dit bien qu'il faut « libérer » les oiseaux noirs.

- Si un ou plusieurs oiseaux sont libérés, ils s'envolent immédiatement en direction de la Montagne aux Crocs de Pierre. Dans ce cas, les investigateurs retrouveront ces oiseaux en cage à Harbin (autant qu'ils en ont libéré) et pourront cette fois-ci recevoir de vrais messages (cf. Livre 6 – *Les oiseaux noirs de la Divination*).
- Dans le cas contraire, les oiseaux restent en cage et aucun ne sera découvert à Harbin. Les investigateurs devront poursuivre sans l'aide des messages.



Mais alors qu'ils réfléchissent au meilleur moyen d'agir, l'homme se met à observer deux investigateurs avec attention. Tout à coup, il les désigne du doigt en hurlant ! « *San Francisco ! Je tenais Tsatoba au bout de mon sabre et vous m'avez fait hésiter ! Par votre faute il a réussi à s'enfuir !* » Les investigateurs peuvent alors se remémorer les évènements de Chinatown. Ils peuvent tenter de s'en défendre, mais Qian Lan intervient alors. Elle vient de reconnaître son jeune frère ! Elle se range immédiatement à ses côtés et demande des comptes aux investigateurs.

Quels que soient les évènements traversés ou les liens qui ont pu se nouer, pour les deux Gardiens, les investigateurs sont en partie responsables de la fuite de Tsatoba !

Les investigateurs vont devoir faire preuve de conviction et démontrer leur bonne foi :

- Vont-ils révéler que le Chinois encapuchonné a prononcé les mots « Teï Tran » ?
- Vont-ils libérer les oiseaux noirs et risquer la colère du jeune Gardien mort ? À moins qu'ils ne parviennent à lui démontrer qu'ils ont besoin de ses oiseaux…

- Vont-ils s'expliquer avec Qian Lan et regagner sa confiance ?
- Comment vont-ils expliquer avoir sauvé Tsatoba des combats de Shen De organisés par les pirates ?

Si tout se déroule normalement, le jeune Gardien restera dans l'Empire des Ombres après le départ de sa sœur. Cependant, les investigateurs les plus déterminés peuvent tenter de le ramener bientôt à la vie en utilisant les pouvoirs de l'Écorcheur Céleste (cela fait partie des improvisations dont un Gardien peut tenir compte).

Note au Gardien

Si les investigateurs visitent la Cité de l'Ombre, incluse dans l'écran de la présente campagne, ce personnage peut être rencontré à ce moment-là.

La fin du voyage

Le convoi de jonques repart et poursuit sa route vers la mystérieuse Montagne aux Crocs de Pierre. Les artistes deviennent nerveux et observent le ciel et les eaux sombres à l'affût du moindre danger. Par moments, on peut voir rôder l'ombre de l'Esprit Affamé comme s'il voulait vérifier que les étrangers sont toujours là.

Les investigateurs peuvent trouver étrange que le cortège vienne jusqu'ici pour des célébrations, mais qu'il lui faille se méfier des dangers environnants.

L'aiguille du Compas des Ombres continue de s'ajuster au fur et à mesure de la progression. Elle indique maintenant la montagne des Crocs de Pierre dont la silhouette massive est environnée de lourds nuages noirs.

Des grondements proviennent du lointain. Un orage se prépare. Les ombres n'aiment pas les orages. Le flash aveuglant d'un éclair peut anéantir une ou plusieurs d'entre elles à jamais.

Ce n'est pas une coïncidence si la destination du cortège est la même que celle des investigateurs, qui suivent le Dépouilleur des Ombres. En effet, le Maître des Arts se rend à l'Arcane des Ombres pour trouver un portail susceptible de le conduire dans le Monde des Hommes. Le Dépouilleur des Ombres est, quant à lui, appelé par la magie de l'Arcane. Dans les deux cas, c'est le pouvoir des Cinq Supplices qui les attire jusque-là.

L'Arcane des Ombres

La montagne aux Crocs de Pierre

Au détour d'une boucle du fleuve, la montagne aux Crocs de Pierre se dresse brutalement devant la flotte. Ses parois vertigineuses la font ressembler à une gueule béante prête à happer ses proies. L'aiguille du compas pointe vers la montagne.

Le Maître des Arts indique alors que la créature qu'ils recherchent s'est probablement rendue près de l'Arcane des Ombres. C'est un grand temple en ruine au pied de la montagne. Au cœur du temple se trouvent d'autres portails donnant sur d'autres mondes.

Le cortège de jonques fait halte, mais les fonds vaseux et les berges escarpées hérissées de ronces géantes n'offrent aucune facilité au débarquement. Il faut se tailler un chemin au sabre à travers l'épaisse et sombre végétation. L'orage continue de s'approcher et les premiers éclairs donnent à la montagne un air encore plus menaçant.

Le Maître des Arts et son cortège n'iront pas plus loin pour le moment. Essentiellement parce que son cortège d'ombres doit rester à l'écart des éclairs pour ne pas être anéanti. Mais il peut y avoir deux raisons complémentaires :

- Si les investigateurs n'ont pas deviné l'identité secrète du Maître des Arts, ce dernier indique simplement que ses compagnies théâtrales doivent maintenant préparer les spectacles des



célébrations. Il leur faut également attendre les autres troupes qui vont s'assembler ici. (Il ment, il attend simplement que les investigateurs soient passés par le portail pour faire de même.)

- Si les investigateurs ont percé son identité secrète, il indique qu'il lui faut encore de très nombreux préparatifs avant de répondre à l'appel venant du Monde des Hommes. Son escorte ne pourra pas l'y suivre et il doit se montrer très prudent. (Il ment par omission. Là encore, il attend que les investigateurs soient passés devant.)

L'ombre de Guang Ying

L'ombre de Guang Ying connaît la même appréhension que le cortège concernant l'approche de l'orage. Elle aussi peut se trouver annihilée par la proximité d'un éclair. Pourtant, il ne faut pas retarder la progression du groupe. Il propose alors de s'infiltrer dans l'une des failles rocheuses courant sous la montagne, jusqu'à trouver une obscurité tangible qui lui permettra de rejoindre sa dépouille, toujours transportée par les investigateurs.

Avant de quitter les investigateurs, il profite de ces derniers instants pour les remercier de leur dévouement et rappeler les enjeux de leur présence en ces lieux :

- En traversant le portail dans ce sens, les investigateurs vont avoir l'avantage de la surprise. Ils vont arriver « dans son dos ». Ils n'auront pas une deuxième chance.
- La Carte des Portails indique qu'il est situé à Harbin. A priori, le portail devrait se trouver dans le Palais des Seigneurs mandchous, c'est-à-dire dans un endroit sûr et protégé des agressions venant « de l'extérieur du palais ».
- Sur place, ils peuvent tenter de déjouer les plans de Sayk Fong Lee de plusieurs manières : lui voler le Necronomicon, sauver Liu Chen afin que le sorcier ne puisse plus influencer le maître tatoueur Agaï Chen. Ils peuvent enfin tenter de tuer Sayk Fong Lee s'ils s'en sentent le courage.
- Leur mission accomplie, ils pourront essayer de trouver du soutien auprès de certains officiers de l'armée régulière. En effet, le sorcier n'a pas que des alliés et beaucoup d'officiers aimeraient qu'il disparaisse. S'ils quittent le palais, ils pourront trouver de l'aide auprès des prêtres de l'église orthodoxe de Harbin. Ils sont alliés des Gardiens et surtout pourront les aider à quitter le pays.

Le vieil aveugle s'éloigne à la recherche de failles et les retrouvera donc après qu'ils ont passé le portail détenu par Sayk Fong Lee.



Le temple en ruine

Le petit groupe de voyageurs et leurs alliés chinois s'engagent seuls dans la forêt. Ils finissent par déboucher sur un ancien chemin dallé conduisant en direction de la Montagne aux Crocs de Pierre. Il commence à pleuvoir et les gouttes d'eau noire éclatent sur les dalles en grande partie brisées par le temps.

Au fur et à mesure de leur progression, les investigateurs perçoivent une odeur de charogne de plus en plus tenace. Après quelques détours, ils parviennent devant un colossal portail de pierre surmonté d'un toit en pagode. C'est l'entrée du grand temple de la montagne. Les marches sont encombrées d'herbes folles et deux antiques créatures de pierre toisent les intrus. Mais personne n'empêche le groupe de passer.

Après une petite cour intérieure, on peut apercevoir l'ancienne façade d'un ancien temple. Le reste des murs du temple s'élèvent à cinq ou six mètres de hauteur. Il n'y a plus de toit et la pluie continue d'éroder le maigre mortier qui retient les pierres entre elles.

À l'odeur de charogne s'ajoutent maintenant des bruits de chaînes et des clameurs. Tout cela provient du cœur du grand temple en ruine. Dans la grande salle circulaire, qui mesure une cinquante de mètres de diamètre, quatre goules tiennent les chaînes d'une créature suspendue dans les airs : un Dépouilleur de l'Ombre. À force grognements et de secousses sur les chaînes les goules font descendre l'ombre flottante vers le sol.

Tout à coup, deux créatures noires et au corps décharné surgissent d'une pièce attenante : des maigres bêtes de la nuit. Elles se précipitent sur le Dépouilleur maintenu par les goules, trouvent le portail parmi les innombrables superpositions de peaux et l'arrachent. Le Dépouilleur lâche un long hurlement d'outre-monde, mais reste fermement maintenu par les goules.

Quelques instants plus tard, les Maigres Bêtes tendent la peau sur un cadre de bois et se rendent au centre de la pièce.

Conseil de maîtrise

Attention de ne pas transformer l'Arcane des Ombres en champ de bataille. Une autre scène d'action attend les investigateurs dans le palais de Sayk Fong Lee. Les quelques créatures présentes ne représentent pas des obstacles insurmontables si les investigateurs prennent le temps de se coordonner. La scène peut être spectaculaire, mais pas mortelle.

S'ils font preuve de discrétion, les investigateurs peuvent s'approcher de la scène, voire se disperser dans les salles attenantes. L'attention des créatures est concentrée sur la mise en place du nouveau portail tracé sur la peau.

Les Cinq Supplices des Ombres

Au centre de la salle se trouve une série de marches circulaires conduisant à un pentagramme. À chaque extrémité des branches, on peut deviner les restes de corps suppliciés : les créatures de ce monde aussi recherchent le pouvoir des Cinq Supplices.

Mais cette fois-ci, les Bêtes se contentent de placer leur trophée sur l'une des branches de l'étoile. Immédiatement, le tatouage porté sur la peau se met à vibrer et le portail s'ouvre !

Si un investigateur se trouve un peu en hauteur, il peut remarquer que deux autres branches du pentagramme portent également une toile tendue : ce sont des portes vers d'autres mondes ou d'autres dimensions. Il peut également s'apercevoir qu'une sculpture est en cours de réalisation dans une quatrième branche (il l'ignore encore, mais elle correspond au portail en cours de restauration que les investigateurs ont découvert à Kouang Tcheou Wan – cf. Livre 2).

Pour les investigateurs, la peau nouvellement tendue est la porte de sortie de ce monde :

- Il suffit de se jeter dans le tatouage pour quitter l'Empire des Ombres.
- Mais tout à coup, une goule se met à humer l'air en direction des investigateurs. Ils sont repérés ! Elle pousse un long hurlement, auquel répondent d'autres hurlements en provenance des alentours du temple. D'autres goules jaillissent de leur tanière en direction du temple.
- Les deux Maigres Bêtes s'élèvent dans les airs et se mettent en alerte. L'une d'elles peut tenter de saisir un investigateur lors de sa course vers le portail, mais elle est in extremis frappée par la foudre !
- Alors que la pluie redouble et s'abat sur le temple, une série d'éclairs permet aux investigateurs de se repérer et d'aller se jeter dans le portail du Dépouilleur.
- C'est à cet instant que l'ombre de l'Esprit Affamé décide d'attaquer !

Si un investigateur emprunte un autre passage que le portail de Sayk Fong Lee (celui du Dépouilleur), le Gardien peut lui inventer une histoire sur mesure ou considérer qu'il est définitivement perdu.

Le palais des seigneurs mandchous

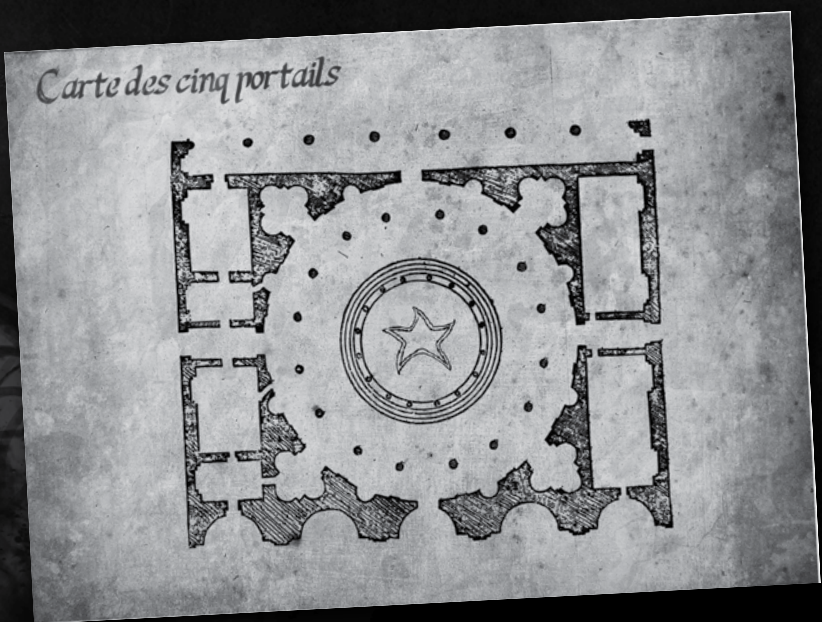
Objectif de ce final : empêcher Sayk Fong Lee de devenir Rançonneur de Droit Divin. Apporter de très nombreuses révélations aux investigateurs. Éliminer plusieurs personnages non joueurs. Placer les révélations indispensables à la suite et à la fin de la campagne.

Un final de campagne

Le Gardien enchaîne les scènes suivantes selon les décisions des investigateurs et déroule tous les évènements prévus ci-après. Il est important que chaque scène prévue soit placée (l'ordre peut être modifié), car chacune d'elle apporte sa révélation. Les scènes sont résumées ici puis brièvement détaillées par la suite :

- Les investigateurs apparaissent dans le palais. Ils sont faits prisonniers et condamnés à mort !
- Liu Chen révèle qu'elle est la fille de Sayk Fong Lee et demande à son père de gracier ceux qui l'ont sauvée de l'Arcane des Cinq Supplices lorsqu'ils étaient à Paris !
- Sayk Fong Lee arrache les pages du Necronomicon pour n'en garder que la couverture qui porte le Tatouage Suprême.
- Le marchand ambulant apparaît dans notre monde et reprend la peau de son dos, sur laquelle est dessiné le Tatouage Suprême : il est le Rançonneur de Droit Divin ! Dès cet instant, Agaï Chen ne pourra pas reproduire le motif.

Aide de jeu 02
La carte des cinq portails



- L'Écorcheur Céleste apparaît à son tour et propose un marché à Sayk Fong Lee.
- Les Shen De de Tsatoba passent à leur tour par le portail et engagent le combat contre les séides et les gardes du palais.
- De nombreux personnages peuvent succomber à ce final : Agaï Chen, Qian Lan, l'ombre de Guang Ying, Serpent Jaune, etc. Meï Fang doit décider de son camp : rester avec ceux qui combattent le sorcier ou les trahir pour rester fidèle à son ancien maître, Sayk Fong Lee ! Dans les deux cas, elle paiera cette hésitation de sa vie.
- Les investigateurs découvrent le maréchal Zhang Xueliang drogué et fuient le palais avec lui.

Tous ces évènements concourent à faire du final de ce scénario un vrai final de campagne, avec son lot d'enjeux et de révélations. Bien entendu, il s'agit là d'un enchaînement possible des évènements, sans tenir compte des possibilités d'intervention des investigateurs.

Accrochage dans les couloirs

Les investigateurs émergent dans un portail tendu sur un cadre de bois. C'est bien la peau de Louis Lonsdale qui sert de portail, écartelée au point de pouvoir se déchirer au moindre souffle. Ils viennent d'apparaître dans une salle éclairée par quelques bougies. (cf salle notée 1 sur le plan page suivante) Assis sur un tabouret en face du portail, un séide est assis et occupé à repositionner sa ceinture. Il n'a pas vu arriver le premier investigateur qui dispose d'une poignée de secondes pour neutraliser cet adversaire.

La salle est fermée par trois portes non verrouillées. Il est très facile d'entendre que plusieurs séides montent la garde dans les couloirs. De plus, on peut percevoir des chants rituels probablement en l'honneur du prochain Rançonneur de Droit Divin.

S'ils veulent forcer le passage et contrôler la situation, les investigateurs doivent coordonner leur sortie et leur attaque.



Dépouilleur de l'Ombre

Un Dépouilleur de l'Ombre est une créature fantomatique errant dans l'Empire des Ombres. La plupart du temps, son corps desséché est dépourvu d'ossements, car la créature parvient à extraire les os saillants qui percent sa peau au cours de douloureuses séances. Elle se dissimule parmi de grands lambeaux de voiles noirs flottants autour de son corps. Ces voiles sont constitués d'écorchés de peaux prélevés sur ses victimes et qui deviennent les prolongements de son propre corps. Plus la créature est ancienne et puissante, plus les lambeaux de peaux s'accumulent.

Le Portail des Ombres

Dans notre histoire, l'un des voiles environnant le Dépouilleur est en fait un Portail des Ombres et permet aux investigateurs de repartir.

Comportement

Le Dépouilleur de l'Ombre n'a pas conscience de son état ni de sa valeur. Il ignore qu'un portail magique est dessiné sur l'une des peaux dont il est recouvert.

Précision : si la créature tente de passer son propre portail, elle provoque une brèche dans l'espace qui la fait se replier sur elle-même jusqu'à disparaître de notre réalité. Ce phénomène s'accompagne de longues plaintes, semblables à des tissus qu'on déchire (0/1D6 SAN).

Caractéristiques

FOR	70
DEX	80
POU	100
CON	90
TAI	70
INT	15

Points de Vie : 16
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8
Points de Magie : 20

Combat

Attaques par round : 2

Options de Combat rapproché : Le Dépouilleur de l'Ombre tente de recouvrir ses victimes avec ses lambeaux de peaux pour les étouffer. Il peut tenter cette attaque simultanément sur deux cibles situées à moins de deux mètres, ou concentrer ses deux attaques contre une même victime.

Le manteau des ombres (manœuvre) : en cas de réussite, la victime commence à étouffer. Appliquez les règles de noyade (cf. p. 110 du *Manuel du Gardien*, dégâts 1D6).

Combat rapproché 25 % (12/5)

Protection

Défense : la multitude de voiles environnant le corps fait qu'il est très difficile de réussir à porter un coup à cette créature. Toutes les attaques contre elle se font avec un dé de malus.

Perte de Santé Mentale

Voir un Dépouilleur de l'Ombre en pleine lumière provoque une perte de 1D3/1D8 SAN.



Les gardes du palais

Les gardes du palais sont aux ordres du jeune maréchal Zhang Xueliang. Mais ils craignent la colère de Sayk Fong Lee auquel ils obéissent, mais sans faire de zèle. De plus, pour éviter qu'ils n'aient le dessus sur les séides, Sayk Fong Lee a ordonné qu'ils ne soient équipés que d'une lance et d'un sabre. Ce ne sont plus que des gardes d'apparat.

Comportement

- Les gardes sont en place pour empêcher toute intrusion venue de l'extérieur du palais.
- De fait, ils peuvent être surpris de découvrir la présence des investigateurs à l'intérieur du palais et leur venir en aide quand il s'agira d'évacuer le maréchal Zhang Xueliang en lieu sûr.

Caractéristiques

Points de Vie : 14

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

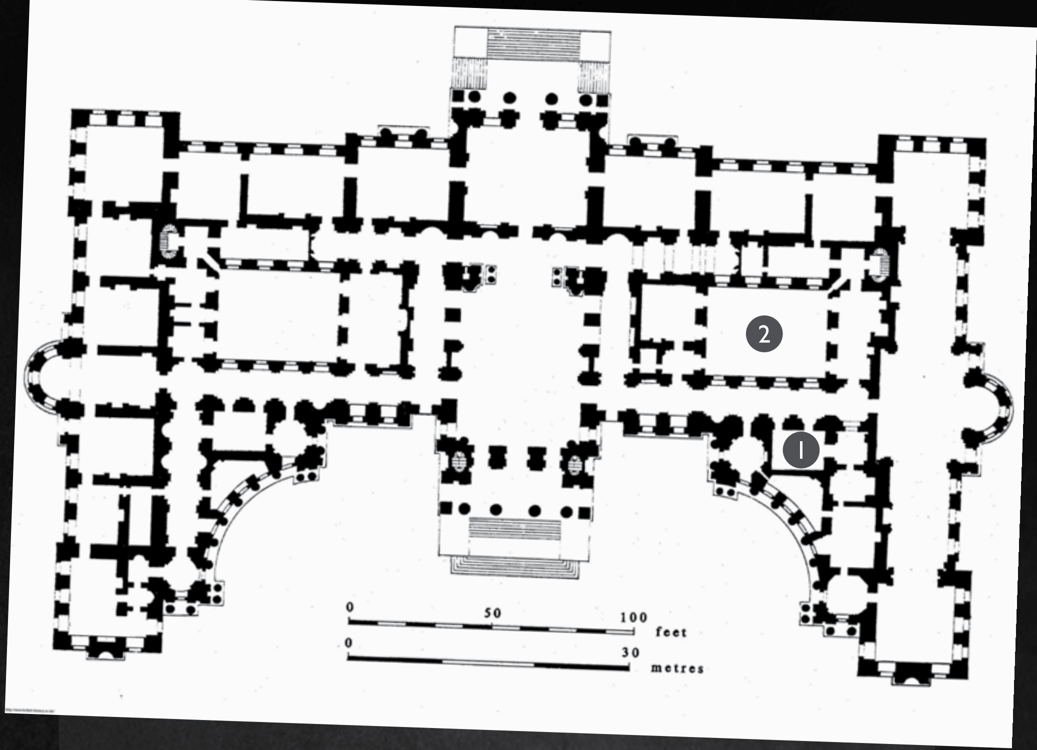
Combat

Lances 50 % (25/10), 1D8 + 1D4 (E) points de dégâts

Personnalité

Silencieux, nerveux, sous-équipés

Ils sont tous marqués du Sceau du Dragon.



Le palais des seigneurs mandchous

Légende :

1) Emplacement du tatouage. Depuis l'Empire des Ombres, les investigateurs entrent ici.

2) Salle du tatouage de Sayk Fong Lee.

Sayk Fong Lee a ordonné que tous les gardes du palais soient placés en faction à l'extérieur du palais. Ils ont ordre de ne pas intervenir, même s'ils entendent des coups de feu. Au pire, ils peuvent capturer un investigateur égaré dans leur zone de surveillance.

La chambre du maréchal Zhang Xueliang peut être placée n'importe où, selon l'opportunité de découvrir le maréchal (cf. *Le fumeur d'opium*,).

Le palais est donc seulement surveillé par les séides.

Selon la difficulté qu'il veut accorder à cette scène, le Gardien peut également faire en sorte que Sayk Fong Lee anime une ou deux figurines de cuir, semblables à celles déjà croisées à Paris (cf. Livre 2). Pour sa part, le sorcier mandchou dispose également de quelques tatouages magiques sur son propre corps pour l'aider à fuir si nécessaire.

Objectifs de cette scène :

- Donner à un ou deux investigateurs l'occasion d'échapper aux séides et de se cacher dans le palais. Ces deux-là devront agir discrètement s'ils veulent empêcher le sacre.
- Au prix de fortes pertes, tous les autres sont capturés par les séides. Ce sont eux qui seront les témoins des évènements qui vont entourer *le sacre de Sayk Fong Lee.*

L'accrochage peut avoir plusieurs points de départ : les investigateurs surgissent des portes pour attaquer les séides, mais sont submergés par le nombre, Ran Gaar Kha donne l'alerte et surprend le groupe, Meï Fang panique et attire l'attention des gardes, etc.

Les séides entament des corps à corps et maîtrisent les investigateurs l'un après l'autre. Seuls un ou deux d'entre eux parviennent à échapper à la capture et disparaissent dans les couloirs. Quelques séides se lancent à leur poursuite.

À noter que l'ombre de Guang Ying n'est toujours pas réapparue.

La mort de Meï Fang

La jeune et belle conservatrice accompagne les investigateurs depuis Paris. Elle attend et appréhende cette confrontation, car elle doit maintenant décider du camp qu'elle doit finalement rejoindre. Tout dépend des relations que les investigateurs ont nouées avec elle durant leur parcours jusqu'ici.

Elle peut décider de rejoindre le parti des investigateurs s'ils ont démontré qu'ils étaient capables de s'opposer aux plans de Sayk Fong Lee ou si elle se sent redevable envers eux. Mais elle peut également les trahir au dernier moment pour se ranger aux côtés du sorcier.

Mais dans les deux cas, elle paie son choix de sa vie :

- Si elle est du côté des investigateurs, Sayk Fong Lee ordonne à Ran Gaar Kha de lui plonger une lame dans le cœur.
- Si elle trahit les investigateurs, Sayk Fong Lee estime qu'elle aurait dû se décider plus tôt et ordonne la même sentence.

Condamnés à mort

Les prisonniers sont fouillés et emmenés devant Sayk Fong Lee (salle notée « 2 » sur le plan p. 84). Dans une grande salle du palais, le sorcier mandchou achève les préparatifs de son sacre impie :

- La salle est saturée de fumées d'encens et les bougeoirs font comme des halos lumineux dans l'atmosphère trouble.
- Tout autour de la pièce, des séides psalmodient des chants gutturaux hérités des cérémonies de soumission des hommes aux Rançonneurs de Droit Divin.
- Au centre, le maître tatoueur Agaï Chen prépare ses aiguilles et ses encres. Dans quelques instants, Sayk Fong Lee viendra s'asseoir et lui tourner le dos.
- À côté de lui, une longue table est en partie couverte de très nombreux objets antiques dérobés par le sorcier, à Paris et dans le reste de monde. Un brasero crépite devant la table.
- Assise sur un lit richement décoré, la jeune Liu Chen assiste à la scène. Les investigateurs reconnaissent immédiatement celle qu'ils ont libérée de l'Arcane des Cinq Supplices.

Les séides placent leurs prisonniers sur la droite de la salle, le long de larges colonnades. Ils sont à genoux, les mains liées derrière le dos. La tête inclinée en signe de soumission, Ran Gaar Kha raconte comment les étrangers ont fait irruption depuis l'Empire des Ombres (s'il est mort, l'un des séides résume les faits). Puis il donne le Brûloir de Hu Feng ainsi que la dépouille de Guang Ying à son maître.

Sayk Fong Lee s'approche d'eux :

« *Mes espions m'ont rapporté qu'un groupe d'Occidentaux venus de Paris s'est rendu jusqu'à Shanghai, puis à Dairen en posant beaucoup de questions. Agaï Chen m'a dit que des étrangers s'étaient égarés à Zaoshou. Je découvre maintenant que vous avez survécu à la traversée de l'Empire des Ombres. Je ne peux laisser en vie des ennemis aussi puissants. Qu'on leur tranche la tête !* »

Le séide lève son sabre, mais une voix interrompt son geste.

« *Non père !* »

Intervention de Liu Chen

La jeune fille a reconnu les investigateurs. Mais les premiers mots qu'elle prononce sont une révélation ! Elle n'est pas la petite-fille d'Agaï Chen ni la filleule de Guang Ying, mais la propre fille de Sayk Fong Lee ! Le vieil aveugle leur a donc menti depuis le premier jour et les investigateurs n'ont désormais plus aucun moyen d'influencer le sacre.

« *Ces étrangers m'ont sauvé de l'Arcane de Guang Ying, père. Épargnez-les…* »

« *Qu'il en soit ainsi, ma fille. Ils deviendront donc les serviteurs du Rançonneur de Droit Divin !* »

Sayk Fong Lee suspend alors la dépouille de Guang Ying à un chevalet et allume le Brûloir de Hu Feng. Puis il place le Brûloir à l'intérieur de la peau tatouée !

« *Meurs Guang Ying. Brûle à jamais dans l'enfer des dévoreuses de la nuit.* »

Note au Gardien

Cet évènement permet d'accroître la pression sur les investigateurs. Le salut ne viendra pas de l'ombre du vieil aveugle. Il sera définitivement anéanti dès qu'il s'incarnera dans la dépouille ! Si un investigateur tente de sauver l'ombre du vieil aveugle en ôtant le Brûloir, le Gardien fait en sorte que son ombre s'incarne à cet instant précis et qu'il meure sous les yeux de l'Occidental (0/1D3 SAN).

Note au Gardien

Pour la suite de l'histoire, nous considérons que les investigateurs parviennent à conserver le Brûloir de Hu Feng. S'ils venaient à le perdre, il faut considérer dans ce cas que les Japonais parviennent à le récupérer et que les investigateurs peuvent alors tenter de leur dérober ou de le marchander.



Les séides

Bras armés du péril jaune

Les séides sont les exécuteurs de Sayk Fong Lee et sont dévoués corps et âme à leur maître. Ils excellent dans les arts martiaux et le maniement des armes blanches. Ils disposent également de certains pouvoirs magiques concédés par Sayk.

Caractéristiques

Points de Vie : 14

Impact : +1D4

Carrure : +1

Mouvement : 8

Points de Magie : 10

Combat

Corps à corps 75 % (37/15), 1D3 + 1D4 points de dégâts

Combat rapproché (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Combat rapproché (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 25 % (12/5)

Compétences

Connaissance : 10 % (5/2)

Savoir-faire : 50 % (25/10)

Sensorielle : 50 % (25/10)

Influence : 25 % (12/5)

Action : 50 % (25/10)

Personnalité

Dévoués, acharnés, sacrificiels



Représentation du travail d'un tatoueur

Si l'un des investigateurs meurt

Compte tenu des enjeux et des risques encourus, il est possible qu'un investigateur meure durant cet épisode. Dans ce cas, deux possibilités :

- Le Gardien fait découvrir un nouvel investigateur prisonnier du palais et lui accorde un historique en relation avec l'histoire.
- Sinon, il peut surtout compter sur la mort simultanée de l'ombre de Guang Ying pour faire s'incarner l'ombre de l'investigateur mort dans la dépouille terrestre du vieil homme !

Cette seconde éventualité est réservée à un joueur prêt à assumer ce destin ! En effet, le voici aveugle dans un corps inerte. Sa motivation à vouloir abattre Sayk Fong Lee peut être intacte, mais les moyens dont il dispose restent à découvrir.

Le Tatouage Suprême

Puis le sorcier frappe dans ses mains et Ran Gaar Kha lui apporte cérémonieusement le Necronomicon. Il le pose sur la table et l'ouvre aux pages du milieu.

« Le Necronomicon ! Pour lequel des générations se sont affrontées et ont perdu leur âme. Mais son véritable pouvoir n'est pas dans ses lignes. Cette découverte a fait chanceler les esprits les plus endurcit, rendus fous de s'être damnés pour le lire ! »

Il s'empare alors du sabre de Ran Gaar Kha et tranche le livre en son milieu. Il pousse les pages dénudées dans le brasero placé devant la table et brandit la peau parcheminée.

« De la peau humaine ! Celle d'un Rançonneur de Droit Divin ! Celui-là même à qui ses frères ont arraché la peau du dos et qui portait le Tatouage Suprême ! »

Le Rançonneur de Droit Divin

Au même instant, une ombre apparaît dans un coin de la pièce. Les investigateurs reconnaissent le marchand ambulant qui leur délivre des messages depuis le début de l'aventure. Mais Sayk Fong Lee croit avoir affaire à l'Écorcheur Céleste et le laisse approcher.

« Agaï Chen, l'Écorcheur Céleste est arrivé ! Je le paie pour qu'il te soigne ».

Puis il s'adresse à l'assemblée, sans jamais perdre son calme.

« Dans quelques instants, je serai Rançonneur de Droit Divin. Je chevaucherai le Messager des Tourmentes qui mettra ses légions infernales à mon service. Je deviendrai Empereur de Mandchourie. Les Japonais protégeront les côtes de mon empire. Je noierai les nationalistes occidentaux sous un déluge de sang, j'unifierai la Chine et je porterai la guerre dans le reste du monde ! »

Mais les choses ne se déroulent pas comme prévu :

- Le marchand ambulant s'empare brutalement de la peau du Necronomicon. Il redevient le Rançonneur de Droit Divin.
- À cet instant, tous ceux qui sont tatoués du Sceau du Dragon passent immédiatement sous son contrôle, jusqu'à ce qu'il quitte notre monde. Les investigateurs concernés n'ont plus aucune volonté. Ils sont incapables de la moindre initiative (hébétés, ils peuvent perdre 2/1D8 SAN).

Puis il repart lentement d'où il est venu. Son corps disparaît dans le tatouage, qui semble prendre tour à tour l'apparence des portails déjà observés par les investigateurs (s'ils se souviennent de cet indice dans le dernier scénario de cette campagne, les investigateurs pourront tenter de quitter la cité engloutie en fuyant par un autre tatouage). Sa silhouette s'estompe peu à peu et il rejoint les limbes.

« *Détruisez-le* », hurle Sayk Fong Lee à ses séides. Mais les attaques des Mandchous sont inefficaces contre le Rançonneur. Durant la confusion, les séides ne prêtent plus aucune attention aux investigateurs. Malheureusement, ces derniers sont peut-être eux aussi sous le contrôle du Rançonneur et ils perdent l'opportunité de réagir.

Dès que le Rançonneur est parti, tous ses serviteurs retrouvent leur liberté d'action.

Note

Au moment où le véritable Rançonneur de Droit Divin récupère sa peau, les Shen De surgissent à leur tour du portail de l'Empire des Ombres. Ils sont armés et ouvrent le feu sur les séides et les gardes du palais. Les coups de feu résonnent dans le palais et déclenchent l'alarme.

L'Écorcheur Céleste

Alors que les bruits de la bataille se rapprochent, une ombre glisse sur le sol et se dresse devant Sayk Fong Lee. Les investigateurs reconnaissent la silhouette du Maître des Arts, qui les a accompagnés durant leur traversée de l'Empire des Ombres. Il s'adresse au sorcier :

« Je suis l'Écorcheur Céleste. Je t'ai demandé de ramener l'urne de Jade de Ranksacaan. Trouve-la et je ferai de toi le Rançonneur de Droit Divin. »

Agaï Chen se précipite alors vers les antiquités posées sur la table. Il cherche fébrilement une Pièce de Fortune afin de payer l'Écorcheur Céleste pour qu'il soigne sa maladie. Mais l'ombre aura quitté les lieux trop tôt.

L'attaque des Shen De

À cet instant, les premiers Shen De entrent dans la pièce. Les séides s'interposent, délaissant la surveillance des investigateurs.

Voici quelques évènements à placer durant cette attaque :

- Ran Gaar Kha ordonne alors aux séides de protéger Sayk Fong Lee ainsi que sa fille et de quitter le palais. Le groupe de Mandchous disparaît dans les couloirs puis dans les passages secrets du palais.
- Agaï Chen reste prostré et résigné. Si les investigateurs ne s'interposent pas, le maître tatoueur est fait prisonnier par les Poissons qui Marchent (cf. *Le sort d'Agaï Chen*, livre 6).

- Les Shen De protègent le portail par lequel ils sont entrés. On ne peut pas repartir par là ni détruire le portail.

Pendant ce temps, les investigateurs peuvent :

- Libérer leurs compagnons prisonniers et fuir dans le palais.
- Dérober la Pièce de Fortune posée sur la table.
- Retenir et affronter Ran Gaar Kha qui couvre la fuite de son maître. Le cas échéant, l'assassin peut se faire aider par l'ombre d'une figurine de cuir. C'est une occasion unique d'éliminer le bras droit de Sayk Fong Lee, et une belle revanche pour l'investigateur qui l'a vu étrangler son compagnon dans l'aventure préalable intitulée *Londres – quartier chinois* (cf. Livre 1).
- Récupérer le Brûloir, la Carte des Portails et la dépouille de Guang Ying. L'ombre du vieil aveugle a été anéantie par la puissance de Hu Feng. Mais la peau reste un très puissant réceptacle pour les ombres (voire l'ombre d'un personnage mort).
- Récupérer quelques fragments noircis du Necronomicon.
- Affronter quelques séides ou quelques Shen De aux côtés de Serpent Jaune. Rappelons que l'unique ambition du pirate est de briser le lien avec le Sceau du Dragon. Le Gardien peut laisser vivre Serpent Jaune afin qu'il accompagne les investigateurs dans la suite de cette aventure, ou lui offrir une mort digne en prenant un coup de sabre destiné à un investigateur.
- Sauver la vie de Qian Lan en la forçant à rompre un combat perdu d'avance contre les Shen De.

Au moment où le dernier investigateur quitte la salle, il peut apercevoir Tsatoba, le leader des Shen De. Mais il est trop tard pour tenter quoi que ce soit.

Le fumeur d'opium

Objectif de cette scène : instaurer un moment de calme après le final du scénario. Renvoyer à la scène du Rêve d'Opium (cf. *Le Rêve d'Opium*, Livre 5) en découvrant l'homme en uniforme du rêve : le seigneur de la guerre mandchou !

Le sacre de Sayk Fong Lee n'a pas eu lieu. Le sorcier s'est enfui du palais avec ses fidèles séides. Les investigateurs courent dans les couloirs en essayant de quitter les lieux pour fuir la menace des profonds.

Mais tout à coup, une odeur caractéristique leur parvient : l'opium ! Non loin d'ici, quelqu'un exhale les fumées de la drogue. En effet, les investigateurs peuvent découvrir la porte entrouverte d'une grande chambre richement meublée. Elle est envahie des vapeurs de l'opium.

Dans le fond de la pièce, un homme leur tourne le dos. Il est vêtu d'une tenue de prêtre et rassemble des affaires en vue d'un départ immédiat. À ses côtés, une porte dérobée est restée ouverte.

Note au Gardien

Il s'agit d'un prêtre orthodoxe, médecin du jeune maréchal qui profite de la confusion pour emporter son patient en lieu sûr. Quatre gardes du palais vont bientôt le rejoindre par le passage dérobé et emporter le patient hors du palais.

La mort de Sayk Fong Lee !

Il est possible que des investigateurs chevronnés et particulièrement habiles trouvent le moyen de tuer Sayk Fong Lee durant le final de ce scénario.

Si Sayk Fong Lee meurt, il élimine définitivement l'ombre de Guang Ying et prend sa place dans la dépouille tatouée à l'insu des investigateurs !

Puis il poursuit son œuvre de la manière suivante :

- Il quitte le groupe à la première occasion et disparaît dans les innombrables passages secrets du palais.
- Puis, il saura se rapprocher de sa fille Liu Chen et la convaincre qu'il est une ombre animant un corps qui n'est pas le sien.
- Ensemble, ils quitteront le palais et rejoindront l'une des innombrables bases de repli du sorcier en Mandchourie et rassembleront les séides pour l'expédition vers le lac des Veilleurs (cf. Livre 6).
- Mais surtout, l'offre faite à l'Écorcheur Céleste tient toujours : Sayk Fong Lee peut payer l'Écorcheur pour revenir à la vie et se voir greffer la peau du dos du dernier Rançonneur de Droit Divin !

L'éventualité de cette mort est donc possible, et même intéressante dans notre histoire, mais complique sensiblement la tâche du Gardien.



Shen De

Les Poissons qui Marchent

Courtauds et voûtés vers l'avant, du fait d'une difformité cervicale héréditaire chez cette espèce. Ils ont une peau blanchâtre souvent parsemée de plaques plus sombres. Ils peuvent se faire passer pour des hommes à la condition de maquiller ou teinter leur visage.

Caractéristiques

FOR	65
DEX	65
POU	85
CON	90
APP	55
ÉDU	50
TAI	65
INT	70

Points de Vie : 15
Impact : +1D4
Carrure : +1
Mouvement : 8/10 en nageant
Points de Magie : 17

Combat
Attaque par round 1
Options de combat rapproché : Ils manient des armes, comme les humains, mais il peuvent aussi mordre ou griffer, si besoin.

Combat rapproché 75 % (37/15), 1D6 + 1D4 points de dégâts

Combat rapproché (sabre) 75 % (37/15), 1D6 + 1 + 1D4 (E) points de dégâts

Combat rapproché (couteau) 75 % (37/15), 1D4 + 2 + 1D4 (E) points de dégâts

Esquive 25 % (12/5)

Protection

1 point d'armure (peau et écailles)

Quand ils sont en mer ou isolés, ils portent des plastrons et des jambières en cuir de poisson, leur apportant 2 points d'armure.

Compétences

Connaissance	10 % (5/2)
Savoir-faire	50 % (25/10)
Sensorielle	50 % (25/10)
Influence	25 % (12/5)
Action	50 % (25/10)

Personnalité

Dévoués, acharnés, sacrificiels

Aucun d'eux n'a jamais été marqué du Sceau du Dragon.

Si cela devait arriver, il serait immédiatement tué par ses semblables.

Conseil de maîtrise

Toujours afin d'apporter de l'originalité à sa narration, le Gardien peut interrompre la partie à la découverte d'éléments clés de l'histoire :

- Les investigateurs passent le portail pour quitter l'Empire des Ombres.
- Ils sont faits prisonniers par les séides de Sayk Fong Lee.
- Ils découvrent que Liu Chen est la fille du sorcier, et non sa captive.
- Sayk Fong Lee arrache les pages du Necronomicon pour n'en garder que la couverture.

Faites une pause et reprenez la partie suivante exactement à l'instant où vous l'avez laissée.

Climax et révélation

La principale révélation de ce chapitre concerne le Necronomicon : les investigateurs découvrent que sa couverture faite en peau humaine (celle du Rançonneur de Droit Divin) abrite le Tatouage Suprême. C'est d'ailleurs la principale révélation de toute la campagne et cela explique pour quelle raison les hommes ont perdu la raison à vouloir percer les secrets de ce livre.

D'autres révélations sont destinées à surprendre les investigateurs :

- Liu Chen est la fille de Sayk Fong Lee. Les Chinois de Paris leur ont menti depuis le début !
- Le marchand ambulant est le Rançonneur de Droit Divin. Maintenant qu'il a récupéré la peau de son dos, les investigateurs ne le reverront plus.
- Durant un bref instant, les investigateurs tatoués du Sceau du Dragon sont devenus les serviteurs du Rançonneur. La menace est donc réelle et terrifiante.
- Tsatoba envahit le palais avec les Shen De.

Allongé sur le lit, ils peuvent apercevoir un homme en uniforme de l'armée chinoise. Un investigateur possédant quelques notions de hiérarchie militaire peut déterminer qu'il s'agit d'un très haut gradé : le maréchal des grandes armées du nord de la Mandchourie ! Cette rencontre renvoie à l'un des messages reçus par les investigateurs à bord de la flotte de Serpent Jaune :

« *Le seigneur de la guerre attend de s'éveiller du Rêve des fleurs brûlées.* »

Mais ils ne parviennent pas à le réveiller. L'investigateur ayant vécu le Rêve d'Opium sait pour quelle raison, sinon Qian Lan peut leur apporter la réponse : « *L'homme dort trop profondément dans le Rêve d'Opium. L'unique moyen de le ramener est d'aller l'y chercher…* »

Note au Gardien

Dans le scénario suivant (cf. livre 6), les investigateurs vont découvrir que cet homme est le jeune maréchal seigneur de la guerre Zhang Xueliang. Il a été manipulé par Sayk Fong Lee qui l'a maintenu accro à la drogue dans le Rêve d'Opium. Pour obtenir son aide, les investigateurs vont devoir le réveiller, c'est-à-dire aller dans son rêve et le ramener.

Quitter le palais

Le prêtre se retourne tout à coup et découvre la présence des investigateurs. Il est à la fois surpris de les trouver là, mais rassuré qu'il s'agisse d'Occidentaux. En quelques mots de chinois, Qian Lan lui explique la situation. Les gardes du palais apparaissent quelques instants plus tard avec une civière pour emporter le dormeur.

Le prêtre n'a d'autre choix que de faire confiance aux étrangers. En l'occurrence, le fait qu'ils ne donnent pas l'alerte le rassure dans sa décision : ils peuvent fuir avec eux.

Quelques instants plus tard, le groupe disparaît par la porte dérobée et se retrouve dans les caves du palais. Après quelques détours, les gardes débouchent sur un petit quai où est amarrée une grande embarcation à moteur.

Les investigateurs grimpent à bord et le bateau disparaît dans la brume…

Vers la suite de cette aventure

À ce moment de l'histoire, les investigateurs ont perdu leur point de repère.

- Ils ignorent l'endroit où ils se trouvent et où les conduisent le prêtre et les gardes mandchous.
- Beaucoup de leurs alliés sont morts.
- Sayk Fong Lee a réussi à fuir et a conclu un pacte avec l'Écorcheur Céleste.
- Tsatoba et les Shen De sont toujours très actifs et possèdent surtout les portails conduisant dans l'Empire des Ombres.

Cette aventure n'est sûrement pas terminée, mais ils peuvent tout de même savourer ce bref moment de calme…

Récompenses

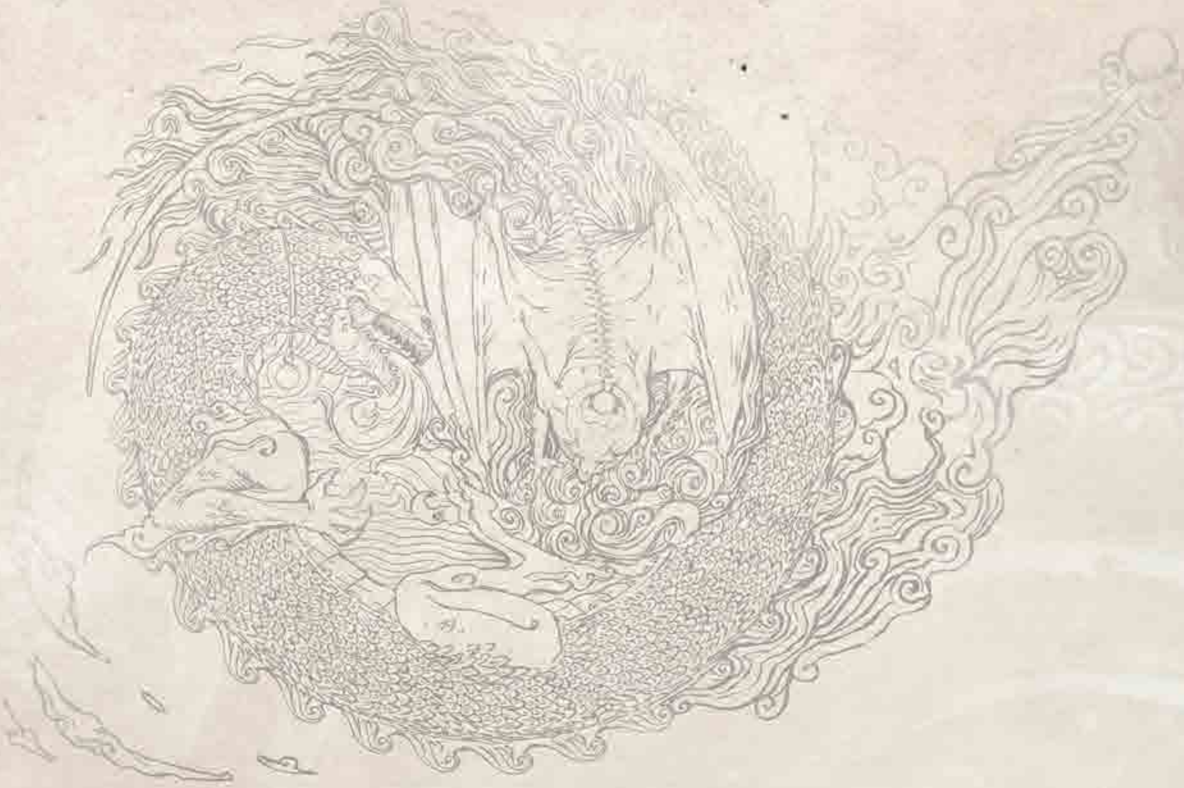
Le séjour dans l'île de Zaoshou, le voyage dans la flotte de Serpent Jaune et la traversée de l'Empire des Ombres ont été des moments très éprouvants pour les investigateurs. Pour finir, la bataille du palais des seigneurs mandchous a conclu cette partie du voyage de manière douloureuse. Pour ces raisons, ils peuvent bénéficier des récompenses suivantes :

- Les investigateurs gagnent 2D6 en Mythe de Cthulhu.
- Les investigateurs gagnent 3D6 en SAN.
- Si les investigateurs sont parvenus à trouver un compromis satisfaisant avec Qian Lan et son frère, ils gagnent 2 points de SAN.
- Le Gardien peut accorder d'autres récompenses selon les actions des investigateurs : sauver Agaï Chen, pactiser avec l'Écorcheur Céleste, etc.

Mais surtout, au regard des épreuves déjà traversées, de leur sang-froid et de leur détermination à poursuivre l'aventure :

- Tous les investigateurs gagnent 1 point d'Aplomb.

Fin de la quatrième partie



五大折磨